328

PS4 • PS5 • XBOX ONE • XBOX SERIES X • SWITCH • PC • MOBILE • 3DS • VR

POWER UNLIMITED

PROPVOLLE PREVIEW-PU!

EXTRA DIKKE ZOMER-EDITIE

ANOTHER KOEK

HORIZON II FORBIDDEN WEST™

WWW.PU.NL
JULI/AUG 2021
€ 8,95



STAR TREK MEETS SKYRIM • DRIE EXPERTS OVER NINTENDO'S GROOTSTE AANKOMENDE HITS • VOOR DEZE JRPG-SERIE BUIGT FINAL FANTASY DE KNIE • BIJ GEBREK AAN MARVEL XCOM... • KOSMISCHE VALKUILEN VOOR GUARDIANS OF THE GALAXY • DOOM ETERNAL? NEE, DOEM INFINITUM! • DE KWIJLEMMER-COMBO VAN FORZA HORIZON 5 • ONEINDIG PLEZIER IN HALO INFINITE?



GA VOOR HET ABONNEMENT DAT PRECIES BIJ JOU PAST!

Bij Power Unlimited kun je nu zélf bepalen hoe jij je abonnement wilt hebben. Betaal je liever in één keer voor het hele jaar of per half jaar? Dan hebben we twee abonnementsvormen waarvan een met een wel heel aantrekkelijk aanbod. Kies zelf de voor jouw ideale variant.

1

EEN JAAR

12 maanden Power Unlimited
Voor maar € 60,50 (€ 5,04 per editie)

VOORDELIGSTE KEUZE

2

EEN HALFJAAR

6 maanden Power Unlimited
Voor maar € 33,00 (€ 5,50 per editie)







+ Gratis lezen op pc, tablet en smartphone

GA NAAR PU.NL/ABONNEREN

Check Twitch.tv/PowerUnlimited!

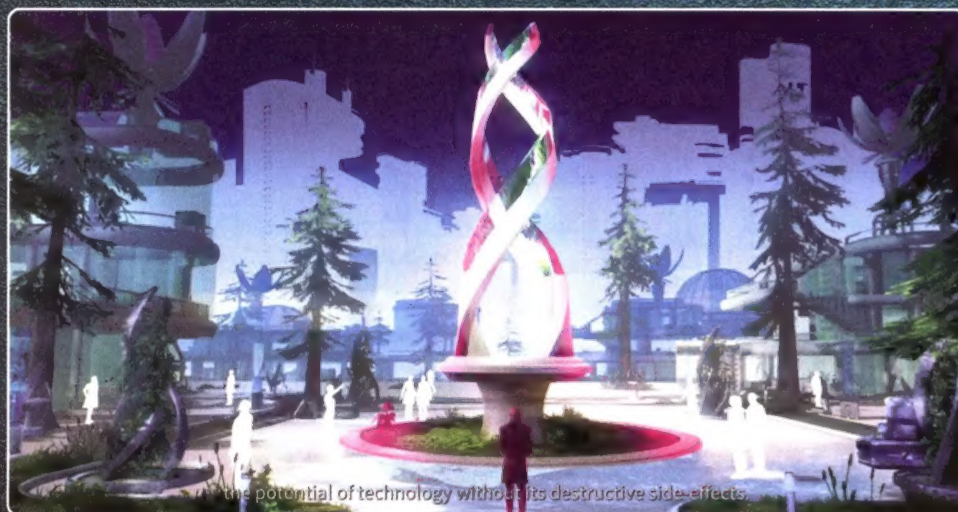
IT'S ALL IN THE GAME

Fore!



Een Hole-In-One sla je niet zomaar in Mario Golf, maar toch is het gelukt! Het jammere is dat ik het zelf niet heb zien gebeuren, want ik had het te druk met Toads van de baan beuken in de Super Rush-modus. Ik heb de game overigens niet gereviewd voor PU, dat heeft Jurjen gedaan en je vindt zijn score verderop in dit blaadje!





Synedrionisch mooi



In de vorige PU heb ik de rubriek Levende Games in het, eh... leven geroepen, en dat was deels zodat ik een goede reden had om games zoals Phoenix Point tijdens werktijd nog eens op te starten. Dat heb ik dan ook gedaan, en wat ik inmiddels van deze XCOM-achtige game vind, anderhalf jaar aan updates later, dat kan je verderop in deze PU vinden in deel 2 van Levende Games. Overigens is dit stukje artwork uit een cinematic waarin je geïntroduceerd wordt aan een van Phoenix Points' facties, en het is denk ik wel schetsend voor de kwaliteit van de rest van de game. Maak daarvan wat je wil!



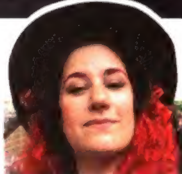
Beestjes kijken



Wat écht next-gen is? Echt next-gen is een game spelen die volgens de reviewer zo'n twintig uurtjes duurt om te Platinumen, en vervolgens zó lang naar alle beestjes en de prachtige lichteffecten staren (om over rest van de graphics nog maar te zwijgen) dat de eerste playthrough meer dan dertig uur duurt. Tja, op naar playthrough nummer twee, want die Platinum moet er nog komen. Misschien over een uurtje of veertig.



Baby's verschonen



Baby's, poppen en vier keer mijn onderbroekje moeten verschonen vanwege goed geplaatste jump scares. Intens!



Pag. 020



Pag. 030



Pag. 054



Pag. 074



Pag. 086

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

SPECIAAL

REVIEWS

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

RESHIFT

HOOFDREDACTEUR *Wouter Brugge*
EINDREDACTEUR *Marvin Toepoel*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Samuel Hubner Casado, Dennis Mons, Tjeerd Lindeboom, Willem van der Meulen, Raf Picavet, Jurjen Tiersma, Jacco Peek, Laura Kempenaar, Lucas May, Marvin Toepoel, Alie Sierkstra, Peter Koelewijn*
UITGEVER *Martijn Kollau*
REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters, Neomi van Aerde*
VIDEOPRODUCER *Enno de Graaf*
ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Het Power Unlimited-abonnement bevat 12 edities, waaronder twee extra dikke nummers. Je krijgt dus 10 PU-magazines thuisgestuurd.
Een jaarabonnement kost € 60,50 (los nummer kost €5,75, een dubbelnummer €8,98). Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur.
Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement voor onbepaalde duur en dan betaal je de reguliere abonnementsprijs, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd. Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via **023-5364401**.

PERSOONSGEGEVENS
Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer, op in een gegevensbestand. De verwerking van jouw gegevens voeren wij uit conform de bepalingen in de Algemene Verordening Gegevensbescherming. De gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van afgesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie en, indien je daar toestemming voor hebt gegeven, om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen.
Je kunt jouw persoonsgegevens opvragen om inzicht te krijgen in welke gegevens wij van je hebben, deze te corrigeren of, na beëindiging van de abonnee-overeenkomst, te laten verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan Reshift Digital, afd. klantenservice, Richard Holkade 8, 2033 PZ Haarlem of een e-mail naar **klantenservice@reshift.nl**

DE REDACTIE

EEN PU VOL LICHTPUNTJES AAN DE HORIZON


IK HOUD DAT KAPPIE NOG FF OP M'N SMOEL!



Op het moment van schrijven komen Nederlandse normies tot de slotsom dat ze misschien beter thuis hadden kunnen blijven spelletjes spelen dan massaal delta-virussen opzuigen in het uitgaansleven. Iets dat wij, beste lezer, ze natuurlijk allang hadden kunnen vertellen. We gaan dus wéér onzekere tijden tegemoet, pandemietechnisch, behalve dan dat we er vrijwel zeker van kunnen zijn dat deze shitshow nog niet voorbij is. Over toekomst gesproken, hoe mistroostig die er op dit moment ook uitziet als het gaat om onze sociale levens, qua videogames is het allemaal een stuk rooskleuriger! Je hebt voor je namelijk een extra dikke PU liggen, van 100 pagina's en niet minder, waarin jullie favoriete redacteuren daadwerkelijk een schiplading aan aankomende games bespreken. Niet alleen de titels waar we praktisch allemáál om staan te springen, zoals (EINDELIJK) het op de cover sierende Horizon Forbidden West, het langverwachte Starfield of het nog steeds titelloze vervolg op Breath of the Wild. Net zoals die bizarre samenwerking tussen een Japanse ontwikkelaar en een westerse fantasy-schrijver, dat arcadefestival in het zuidelijkste puntje van Noord-Amerika en het gratis schietfeestje in een franchise die zijn voormalige glorie probeert terug te pakken. Want naast zulke monsterreleases hebben we ook liefde voor de bescheidenere games, in de vorm van het vervolg op een bovennatuurlijk tienerdrama, een pixelige cyberpunk-platformer met een moreel complex verhaal en die 'zombie'-shooter met een 70's scifi-setting.
Dit blad in je handen is dus een propvolle Preview-PU, waarin menig First Look en voorproef wordt verrijkt met een second opinion, maar ik heb ook nog even ruimte gemaakt voor wat fijne specials en dringende reviews. PeterKoelewijn is bijvoorbeeld weer in topvorm als hij ons uitgebreid vertelt waarom Dragon Quest dé JRPG-serie is. Florian gaat daarnaast lekker op Scarlet Nexus en zat tijdens het spelen van deze game zelfs af en toe hardop te juichen. Waarom, dat lees je in onze review-sectie, dat samen met de lekker gevulde Ook Gespeeld je kan vertellen welke games je meteen kan spelen. Want, oh lezer uit de toekomst, ik gok dat het ook in jouw tijdslijn nog steeds verstandig is om lekker thuis te gamen in plaats van in een zweterige, Twentse kroeg met een onbekende te staan bekken. ● *Wouter*

Ondertussen...

Cody



Vierde deze maand...

...het eenjarig bestaan van Bonuslevel! Dat betekent dat er inmiddels 52 afleveringen van bijna twee uur zijn opgenomen. Omgerekend is dat ruim 75 uur aan slap gelul over alles wat met Nintendo te maken heeft.

Alie



Vierde deze maand...

...het einde van de content-droogte in World of Warcraft. We hebben er veel te lang op moeten wachten, maar einde-lijk is de Shadowlands 9.1-patch uit! Eindelijk vliegen, eindelijk een nieuw gebied, eindelijk nieuwe gear. Ik vermaak me wel weer een maandje of wat!

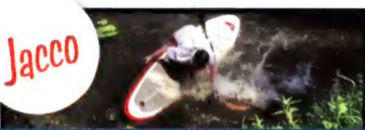
Samuel



Werkte deze maand...

...vooral weer op handhelds! Want het is zomer, dus dan game ik liever buiten. En weet je wat ik onlangs besefte? Dat Capcom eens even héél snel de Mega Man: Battle Network-serie moet terughalen! Ik ben weer helemaal verslaafd. (Heeft iemand deeltje zes voor mij te koop?)

Jacco



Probeerde deze maand...

...samen met Cody op een sup te stappen. Dat ging uitstekend.

Jurjen



Vierde deze maand...

...mijn 51e verjaardag. Met vrienden en familie, in totaal zo'n dertig mooie mensen. Het mag weer!

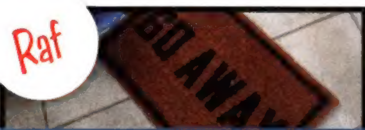
Martin



Lag deze maand...

...voor een sacrofaag, want dat is wat je doet in LE... blijkbaar.

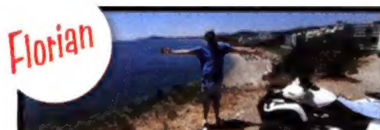
Raf



Vond deze maand...

...eindelijk de welkomstmat die zijn gastvrijheid perfect samenvat.

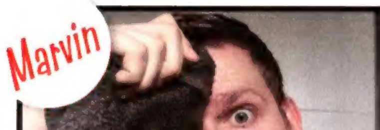
Florian



Zat deze maand...

...na lange tijd weer eens in een vliegtuig, naar het prachtige Rhodos in Griekenland! Nu heb ik dat vliegen niet zo gemist, maar weer even lekker op vakantie met een kleine 'fuck corona-mentaliteit' was meer dan heerlijk!

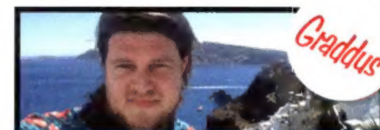
Marvin



Wilde deze maand...

...een speedrun 'bijschriften verzinnen' indienen bij Awesome Games Done Quick. Er staan namelijk 64 (!) screenshots met bijschriften in dit nummer; gewichtheffen is er niets bij.

Graddus



Ging deze maand...

...eindelijk weer eens écht op vakantie. Je weet wel, niet naar Ameland of Middelburg, maar Griekenland. Dus kon ik ook weer selfies nemen waarop ik kijk alsof ik NU ONMIDDELIJK naar de wc moet!

Lucas



Mocht deze maand...

...op de foto met Enno: dé man die de zieke 135 uur lange E3-stream van PU technisch mogelijk heeft gemaakt. Die wordt sowieso ingelijst!

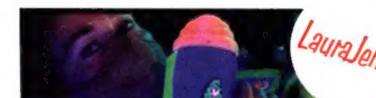
Wouter



Had deze maand...

...een nieuwe sportieve bezigheid erbij: boulderen. Maar het is niet geeky genoeg, dus maakte ik het even extra geeky met deze meme.

LauraJenny



Was deze maand...

...in Disneyland, waar je binnen én buiten een mondkap moet dragen: he-ho-he-ho-helemaal Mondkapje en de Zeven Dwergen.

JJ



Kreeg deze maand...

...ondanks dat ik vrijwel een geheelonthouder ben, een biertje die eindelijk precies omschrijft wat ik van dit vocht denk...

Wordt vervolgd...

Yo!Mail

Geachte gasten van PU,

Al voor het moment dat er haar op mijn piemel begon te groeien was ik jullie blad aan het lezen. In het jaar 1993 mocht ik kennis maken met jullie blad, ik was toen 11. Vanaf het april nummer van 2005 mocht ik mij abonnee noemen. Dit abonnement ging destijds samen met de big box versie van The Legend of Zelda Four Sword Adventures voor de NGC, die nog steeds prijkt in mijn verzameling.
Laatst ben ik door mijn verzameling PU-tijdschriften gegaan en heb ik geconstateerd dat ik van de 327 er 12 mis.
Nu komt mijn prangende vraag: is er een of andere mogelijkheid om deze collectie compleet te maken? Zie jullie reactie wel tegemoet. In de bijlage de foto van mijn PU-collectie.

Vriendelijke groet,
Sije
ps: Bedankt voor alle mooie momenten de afgelopen 28 jaar!

Hoi Sije! Wij hebben dus echt letterlijk alles wat we hebben in verhuisdozen liggen, en omdat we heel goed zijn in dingen uitpakken, maar minder in nog een keer dezelfde dozen inpakken, kunnen we je op dit moment niet helpen... maar aangezien duizenden mensen dit lezen, valt er misschien wel wat te regelen! Dus ben jij of ken jij iemand die Sije kan helpen, laat het ons weten op ***redactie@pu.nl!***



Thanks, Koen

Op ons YouTube-kanaal hebben we de fijne serie 'Gameroom van...' lopen en we mochten bij die van presentator Koen Weijland spieken. Als je bij iemand op bezoek gaat zou je een cadeautje mee kunnen nemen, maar Koen gaf ons een cadeautje voor op de redactie. Thanks Koen, blij mee! Echt hoor.







Gelukkig hebben we de foto's nog

Natuurlijk hadden we de afgelopen maand al wat foto's gedeeld van onze E3 Compound in LE. Alleen die werden op de allereerste dag geschoten, want het vorige nummer moest naar de drukker, voordat de E3 écht was losgebarsten. Zo gaan die dingen. Omdat foto's van onze thuiswerkplekken niet zo spectaculair zijn en we de E3 Compound in LE eigenlijk snoeihard missen... hier nog wat hoogtepunten. Want weet je nog die ene keer dat Cody en Jacco succesvol gingen suppen in de LE River? En die ene keer toen we die net te vette burgers soepel de keel in werkten? Of die ene keer toen Jacco zijn guns liet zien in de hottub? Of, ja, toen Martin een uil verwarde met een duif? En weet je nog de boot met Jack en Anita? Of die ene keer dat Veras en Martin goodies gingen bietsen in Leiden? Of de vele zwaaimeisjes op de boten? Of die ene keer dat Tjeerd dus voor de LA Convention Centre stond, terwijl wij allemaal in Leiden zaten? Ja, dat was lachen!









Power Spy

● Nu geld inflatie-gevoelig lijkt te gaan worden, verzamelt men steeds vaker waardevaste producten. Zoals games bijvoorbeeld.

● Gesealde retrogames gaan voor tienduizenden, soms zelfs honderdduizenden dollars over de toonbank.

● De Powerspy vraagt zich af hoe hij de games voortaan dan moet gaan spelen als het plastic er niet af mag?

● Twee stuks kopen?

● De redacteuren hebben hier overigens geen hol aan. Die krijgen enkel codes.

● Testen zonder het plastic eraf te halen, lijkt de Powerspy sowieso vrij lastig.

● De Powerspy geeft toe, de PS5 is een lastig beestje als het gaat om het op de juiste manier neerzetten.

● Nadat Sony World Wide Studio's baas Hermen Hulst maanden terug een foto plaatste waarop te zien was dat de PS5 bij hem thuis verkeerd om stond, was het dit keer de beurt aan een officiële trailer van PlayStation.

● Ook daar stond het witte apparaat dus op zijn kop. Waarna men de trailer snel offline haalde.

● Geeft eens te meer aan dat de ontwerper van de PS5 bij de ontwikkeling van de console of stomdronken was, of zijn bril was vergeten, of een bloedhekel had aan gamers.

● Je kunt zeggen wat je wil van Sony World Wide Studio's baas Hermen van der Hulst, maar hij is er wel even in geslaagd om binnen een jaar een nieuwe werkwoord naar zich te laten vernoemen.

● Het ondersteboven zetten van je PS5 heet namelijk sinds kort 'Hulsting your console'.

● Antoine Griezmann is gecanceld door de uitgever van Yu-Gi-Oh. De begenadigde Franse voetballer was ambassadeur voor het kaartspel.

● De reden waren wat latent racistische grapjes tegen Japanse medewerkers van een hotel in 2019. Het filmpje dook de afgelopen maand opeens op. »

OPUNIE

VOOR WIE IS DE SWITCH OLED EIGENLIJK BEDOELD?

Afgelopen maand was daar dan de langverwachte aankondiging van de nieuwe Nintendo Switch. Het apparaat kwam alleen in een andere vorm dan verwacht. Geen 4K, geen snellere processor, geen nieuwe batterijen. Maar gewoon een grotendeels identiek apparaat met een beter en groter scherm (OLED), 32 RAM aan extra geheugen en een ethernet-aansluiting. En dat verwarde veel fans van Nintendo. Sommigen waren zelf boos. Hoe zit dat op de redactie, waar het merendeel thuis een Switch heeft liggen?





De Switch is momenteel vier jaar oud, maar had vorig jaar (dankzij corona) een van z'n beste jaren. Dat is ongekend voor een drie jaar oude console, en Nintendo geniet nog steeds van dat momentum. Tijdens zo'n succesvolle golf verwarring zaaien door twee compleet verschillende machines aan te bieden, zou stom zijn; die Switch Pro wordt pas aangekondigd wanneer de wereld geen interesse meer heeft in de huidige. Daarnaast: we weten allemaal toch wel hoe groot het tekort aan degelijke chips is tegenwoordig? Nintendo had geen Switch Pro kunnen produceren zelfs als ze dat wél hadden gewild. Begrijp me niet verkeerd: ik ga écht niet nog een keer 350 euro uitgeven alleen maar om een OLED-schermpje te krijgen (ongeacht hoe fijn ik m'n OLED PS Vita vind). Zelf heb ik nul interesse in deze nieuwe Switch. Maar het is een slimme move van Nintendo.



Deze upgrade is inderdaad mager, maar waarschijnlijk het maximale wat Nintendo kon flikken zonder hun spelersbasis uiteen te drijven. Met een 4K-variant zou je misschien zelfs games krijgen die exclusief op de betere Switch draaien, en da's een no-go voor onze Japanse maten. Ik laat de OLED-versie lekker aan me voorbij gaan – het voegt te weinig toe om nóg een console-aankoop te verantwoorden – en wacht wel op de nieuwe Nintendo-console, die vast wel 4K zal gaan.

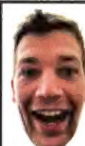


Ik begrijp de teleurstelling, maar vind het persoonlijk een slimme move van Nintendo: dit is een mooi instapmoment voor die drie mensen die nog géén vanilla Switch hadden, terwijl de rest gewoon nog even wacht op de échte Switch 2.0. Andere fabrikanten brengen toch ook Pro- en Slim-varianten van hun product op de markt?

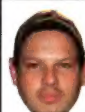


Aangezien ik alleen docked speel, koop ik 'm sowieso niet. Zo'n shiny scherm is echter wel superfijn voor mensen die vooral in handheld-modus spelen. Wil je meer upgrades? Dan moet je gewoon afwachten. In deze tijd van tekorten, had ik een échte 2.0-versie in ieder geval niet verwacht





Dit is de strategie van Nintendo en we zullen de komende jaren nog wel meerdere Switches krijgen. Een Switch 4K, een Switch AR, bedenk het en het zal er waarschijnlijk komen. Ze hebben dit al eerder gedaan met bijvoorbeeld de 3DS. Het is wat ze doen en zolang mensen steeds een nieuwe variant blijven kopen, zal dit zo blijven.



Dat OLED-scherm is awesome, maar verder is deze update een lachertje. Het verschil met de PS5 en Xbox Series X is veel te groot en ik vind het onbegrijpelijk dat Nintendo niet eens een 4K-output in de 'nieuwe' Switch heeft gestopt. Die games zien er niet uit op mijn 77 inch OLED en daar gaat deze Switch helemaal niets aan veranderen. Nintendo maakt al sinds de GameCube geen ECHT vette hardware meer en mijn grootste droom is dat ze er mee ophouden en al hun games gaan uitbrengen op de andere consoles. Ik wil die games dolgraag in 4K spelen, niet in 720p.



Ik hoopte op een Switch die mijn games mooier zou maken door ze in 4K-resolutie op mijn 4K-tv te toveren. Maar de Switch OLED gaat dus alleen de handheld-ervaring verbeteren. Dat was een kleine teleurstelling, maar goed, het had erger gekund. Bijvoorbeeld als Nintendo een soort Switch 1.5 had aangekondigd, met extra processorkracht, waardoor games als Zelda: Breath of the Wild 2 exclusief op die Switch 1.5 zouden draaien (check het verhaal van Majora's Maak en het Expansion Pack en dat van de New 3DS en Xenoblade Chronicles om te zien dat Nintendo heel goed in staat is tot dat soort waanzin). In de huidige opzet hoeft geen enkele Switch-bezitter zich zorgen te maken dat hij/zij echt iets mist, terwijl instappers een mooi nieuw scherm en stabiele standaard krijgen. Helemaal goed. En kom dan in 2023 maar met die Switch 2!



Voor mij is het simpel. Hij is niet voor mij bedoeld. Alhoewel ik hem graag had gehad in het begin, vanwege de fraaie witte kleur. De OLED vervangt gewoon de oude Switch. En in 2022 krijgen de hardcore fans de Switch Pro. Als de games er ook om vragen.



COMMENTAAR | JJ

twitter.com/GKJJ

JAN EN ALLEMAN AAN DE SERVICE-GAME



Ooit was het toverwoord in de industrie 'MMO', later werd dat 'Battle Royale' en nu raakt elke manager bij een publisher compleet over de kook als hij de term 'live-service game' hoort. De ene na de andere grote uitgever meldt dat hij zijn grote franchises wil laten verwerken tot een live-service game. Niks singleplayers waarbij je de credits na een uur of twintig aan je voorbij ziet trekken. Oprotten met je multiplayer die je voor een vast bedrag koopt en waarmee je een jaar uit de voeten kan. Nee, alles moet live-service worden. Oftewel, je begint met een soort open game en die wordt dan constant aangevuld. Als je tenminste lapt. Want voor niks gaat alleen de zon op. Tenminste, dat denk ik.

Ik ben niet achterlijk en schrijf dit stukje niet puur vanuit mijn gamershart (ik heb weinig met live-service games). Ik snap als persoon die zich graag in de zakelijke kant van de industrie verdiept heel goed waar die drang vandaan komt. Publishers verdienen met een live-service game gewoon het veelvoud van wat ze overhouden aan de verkoop van een 'ouderwets' spel. Door zaken als een Battle Pass, nieuwe modi die nieuwe mt's nodig hebben, customization-opties etc, kun je oneindig jouw spel 'monetizen'. EA verdient bijvoorbeeld met FUT meer dan de helft van al het geld dat er bij hen binnenkomt. Activision meldt hetzelfde bij Call of Duty (Warzone). En nu geeft Ubisoft dus aan dat ze van Assassin's Creed (en ik vermoed ook The Division en Far Cry) een live-service game willen maken. Zelfs PlayStation, dat zich de laatste jaren ontpopte tot de pleitbezorger van de singleplayer, is bezig met live-service games.

Het gevolg is dat straks het merendeel van alle grote games live-service is. En ik weet niet wat jij ervan denkt, maar ik vind dat een enorme verschraling van het aanbod. Live-service games maken me moe. Je móét blijven spelen, anders kun je niet meer mee in de Weekend League of tijdens de Raid. Er zit geen einde aan het constant voortdurende verhaal. Een maandje eruit en je weet niet meer wie wat is en waarom het ook alweer draait in het spel. Ik game juist om even uit die dagelijkse ratrace – waarin zoveel moet – te komen en dan moet ik dus bij het gamen ook het hele jaar door blijven buffelen…

Tuurlijk, ik weet niet hoe Ubisoft het gaat aanpakken. Heel wel mogelijk dat Assassin's Creed Infinity, want dat is de werknaam, in niets lijkt op Destiny. Maar het verleden geeft me in die zin niet al te veel vertrouwen. Het lukte de Fransen ook niet om The Division echt lang levendig te houden. Maar ja, geld.

We gaan het dus zien. Maar vergeet niet dat ik je gewaarschuwd heb. En je weet het, jij hebt de macht. Vind je al die live-service games niks, dan kun je met je portemonnee zorgen dat deze hype ook weer verdwijnt. Net zoals dat gebeurde met de MMO.

UNIEK NINTENDO-CAFÉ

Dat Japan, en Tokio in het speciaal, plekken zijn waar het videogames ademt, dat mag bekend worden verondersteld. Overal op straat kun je games en gaming zien. Maar dit unieke Nintendo-café van een oud-werknemer kenden wij zelfs niet. En dat is best logisch als je weet dat je er tot voor kort niet heen kon als 'gewone man/vrouw' en er tot op de dag van vandaag geen adres van is. Je komt er sinds kort alleen in op uitnodiging. Maar dan heb je wel de avond van je leven. Als je tenminste van Nintendo houdt. Het etablissement staat namelijk vol met originele spullen uit de geschiedenis van Nintendo. Zelfs stuff waarvan Nintendo niet meer wist dat het bestond. Bucketlistje dus…



Power Spy

- JJ zit nu in dubio of hij Griezmann in zijn opstelling van Frankrijk moet cancelen…
- De Nederlandse FIFA-speler Levy Vincken heeft het EK FIFA 2021 gewonnen (op de Xbox).
- Kan er ten minste nog iemand goed voetballen in ons land…
- Nu maar niet hopen dat 5-3-2 de way to go wordt in FIFA 22 straks.
- Dan valt JJ nog eens in een keer in slaap tijdens een match.
- De nieuwe Assassin's Creed wordt dus een live-service game.
- Was Valhalla dat dan al niet? Daar komt ook nooit een einde aan de content op de map.
- Ubisoft neemt in ieder geval een enorme gok met de overstap naar het live-service gameconcept.
- Veel fans gaven de laatste jaren juist aan dat ze liever weer de meer beperkte (qua omvang) Assassin's Creeds van de beginjaren wilden zien.
- Was Ubisoft ook al niet zo sterk met het luisteren naar de klachten en opmerkingen van het eigen personeel…
- Ophef in esports-land. Er is een tool voorhanden die dankzij machine-learning de controller laat schieten zodra je het wapen op een tegenstander richt.
- Zou Tjeerd die tool al hebben? Dat zou immers veel verklaren…
- Over cheaten gesproken, een van de beste Warzone-spelers ter wereld, Charlie "MuTeX" Saouma, was zo klaar met het gelul over zijn vermeende cheatgedrag, dat hij besloot om maar liefst vijf camera's neer te zetten tijdens zijn livestreams.
- De vijf camera's zorgden ervoor dat alle lichaamsdelen van MuTeX te zien waren.
- Nu ja, bijna alle lichaamsdelen dan. Anders had Twitch de boel geblockt. »

Power Spy

- Tijdens de PU E3-livestream marathon werd er ook even een hottub-stream gebezigd.
- Helaas lopen de heren al weer vreselijk achter.
- Nieuwste hit is 'fart ASMR' en 'ear licking ASMR'.
- Oftewel, iemand ruft in of likt aan de microfoon.
- Of dat de E3-stream nog succesvoller had gemaakt, is overigens de vraag.
- En farten in een hete, afgesloten studio met veel mensen erin...
- Daar helpt met een dieet van Red Bull, cola, bier en pizza zelfs geen 1,5 meter afstand tegen.
- Misschien dat Wouter er thuis voor te porren is, op een van z'n koffiedagen.
- Mits z'n vriendin, mogelijke huisdieren en de rest van het appartementencomplex is ontruimd.
- Overigens hebben we op één vlak het E3-gevoel met de stream behoorlijk goed weten te benaderen.
- Iedereen was compleet gesloopt na afloop.
- Gek genoeg werden de mannen ook aan een andere bekende gamebeurs herinnerd.
- Matige presentaties, weinig indrukwekkende aankondigingen...
- Vervang de bed bugs door muggen, en de Gamescom-vibes waren tijdens E3 goed aanwezig.
- Het leek alsof elke mug in LE besloot om even een drankje te doen in de E3-compound.
- Het resultaat: een loods vol mannen die eruit zagen alsof ze net in de puberteit zitten.
- Of kwam dat gewoon door dat dieet van Red Bull, cola, bier en pizza..?
- Tencent is bezig met een verplichte facescan voor mensen in China die in avond een game van hen willen spelen. »

AMERIKANEN WEG, POKÉMON WEG

De Amerikaanse troepen verlaten sinds kort allemaal Afghanistan. Het is aan de Afghanen zelf om het land te beveiligen tegen de Taliban. Alle Amerikaanse basissen worden logischerwijze opgeheven zoals ook de grootste van allemaal, Bagram Airfield. Deze basis was zo groot dat er een eigen Subway en Pizza Hut was. En een paar Pokémon Gyms. Want Pokémon Go was een enorm populaire game onder de Amerikaanse militairen.

Die gyms, die staan nu dus leeg. Niemand kan er meer om vechten. De meeste Afghanen hebben immers niet het geld om een dure smartphone te kopen. En dat stemt een aantal militairen treurig. Maar, zo zeggen ze, "we hebben een droom dat we ooit weer naar Afghanistan terug kunnen keren, op vakantie, en dat het enige vechten wat je daar dan kan doen, in de Pokémon Gym is." Amen to that...



SERIOUS GAMING





Het is zelfs voor PlayStation lastig om de PS5 op de juiste manier neer te zetten.

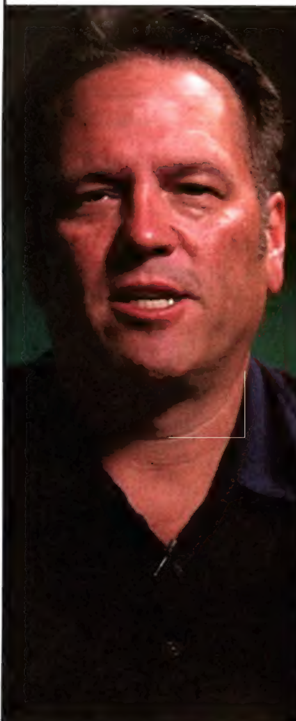
JAPAN GOOIT SAVEGAME-VERKOPER DE BAK IN

De Japanse politie heeft een gamer de bak in gegooid om een wel heel bijzondere reden: hij verkocht savegames van... singleplayergames. Ja, geen bakken aan goud in een MMO of het levelen van andermans personages, maar een save voor een offline game. De 27-jarige Chinese man, die in Tokio woont, verkocht naar verluid aangepaste savegames van The Legend of Zelda: Breath of the Wild, en daar zijn ze in Japan niet van gediend.

De man verkocht niet alleen Zelda-savegames. Hij zou aan de politie hebben toegegeven dat hij in totaal voor zo'n tien miljoen yen, omgerekend 76.610 euro, aan aangepaste savegames heeft verkocht. Dit deed 'ie via een veilingswebsite, en de savegames verkochten voor zo'n 3.500 yen (26,82 euro) per stuk. Lucratief, maar illegaal, waarschijnlijk omdat het in strijd gaat met de 'Unfair Competition Prevention'-wet.



"Halo Infinite is geen make or break moment voor de serie."



Phil Spencer meldt dat we nog niet van Master Chief af zijn.

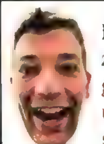
WAT VINDEN WIJ VAN ASSASSIN'S CREED ALS LIVE-SERVICE GAME?

Ubisoft verraste vriend en vijand door aan te kondigen dat ze bij het volgende deel van Assassin's Creed alles anders gaan doen. Geen singleplayer meer met kop en staart, zoals bij Odyssey en Valhalla, maar een live-service aanpak, waarbij de gamer in een open wereld te maken krijgt met verschillende verhaallijnen en mogelijkheden. En deze content wordt voortdurend aangevuld (en soms worden er ook dingen weer weggehaald). Hoe strookt dit met onze wensen ten opzichte van de Assassin's Creed-franchise? Een franchise die door de jaren heen toch de nodige fans heeft gekend op de redactie...

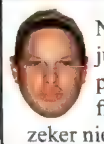




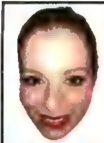
Ik ben voorzichtig positief over dit nieuws. Het hoeft namelijk helemaal niet te betekenen dat het één wereld is met alleen missie- en verhaalupdates. Ik zie voor me dat ze hiermee juist de Abstergo-verhaallijn interessanter kunnen maken. Dat je bijvoorbeeld in de Animus kunt duiken en kiezen voor verschillende locaties en tijdslijnen, er live updates komen met nieuwe verhaallijnen en challenges in verschillende tijdslijnen en werelden die ook weer impact op elkaar kunnen hebben. Er is nog heel veel onduidelijk, maar het kan wel eens heel vet uitpakken!



Dit zal een trend zijn die we in de toekomst vaker zullen gaan zien met grote franchises. Meer service-gerichte en steeds veranderende werelden. Het universum van Assassin's Creed is er eentje waar je steeds nieuwe verhaallijnen aan kunt toevoegen, dus ik snap 'm zeker.



Nee, de Assassin's Creed-games zijn wat mij betreft juist lekkere singleplayer-ervaringen, die de laatste paar jaar eigenlijk al te groot waren en vol zitten met filler-content. Ik voel die hele live-service shit niet zo, zeker niet in een Ubisoft-game.



Ik zie Assassin's Creed liever een singleplayer-avontuur blijven, met hier en daar een stukje DLC. Als fervent MMO-speler vind ik het juist fijn dat veel andere games een duidelijk einde hebben...



Na AC3 heb ik de franchise even gedropt en alleen weer aangeraakt op een preview-trip voor Origins, maar het duurde tot Odyssey voor ik er echt weer mee aan de slag ging. AC: Valhalla trok me júist (misschien omdat het een van de eerste games op m'n Series X was) en daar heb ik heel veel uurtjes in rondgelopen, dus voor mij hoeft zo'n nieuwe insteek niet. 'Live-service' klinkt bij een franchise als deze sowieso als een fancy woord voor 'timegating', en ik kan me niet voorstellen dat dat Assassin's Creed goed doet. Tenzij het om een verzameling van verhalen in verschillende tijdlijnen, met verschillende personages gaat – dat zou erg tof kunnen zijn!



Absoluut niet, Assassin's Creed staat (of iig 'stond', de laatste delen zijn maar meh) voor mij voor epische singleplayer-avonturen die je in je eigen tempo kunt doorlopen, niet een sociaal feestje compleet met peer pressure en schreeuwende koters in je oor.

"Cyberpunk draait op dit moment, technisch gezien, naar onze tevredenheid."



CD Projekt Reds Adam Kicinski is dan snel tevreden



Cancel Kojima Xbox exclusive game

190 have signed. Let's get to 500!

At 500 signatures, this petition is more likely to be **featured in recommendations!**

Vrinn Y. started this petition to SONY and 3 others

Kojima is betraying his loyal fans. He has been blinded by greed. We must help him come back to the winning side. PLEASE SHARE THIS PETITION EVERYWHERE.

Not everyone has good enough internet to stream games. Not everyone has enough money to buy a new console or build a new pc. Please Kojima, dont leave us.

We houden ook van jullie, PlayStation-fans.

Power Spy

- Dit om te voorkomen dat minderjarigen te lang games spelen. Ze horen immers op dat tijdstip in bed.
- Hopelijk voor Martin komt deze verplichting tot het gebruik van gezichtsherkenning niet naar Nederland.
- De man is ergens achter in de 50 en heeft nog steeds een babyface...
- De Powerspy wil natuurlijk geen gemakkelijke grappen maken over dit voorval, want privacy is een groot goed.
- Maar damn, wat zou het een potje MP in de avond een stuk beter te trekken zijn zonder dat kindergejank.
- Steeds meer redactieleden zijn (deels) gevaccineerd. En toch hebben ze nog steeds geen verstand van Windows.
- Mails met teksten komen nog steeds te laat, spellingscontrole weten ze niet aan te krijgen en screenshots worden in verkeerd format aangeleverd.
- Laten we verder hopen dat we snel weer naar het oude normaal terug gaan, want de Powerspy heeft zijn slaapkamer nu wel uitgespeeld.
- Counter-Strike GO, je weet wel, die game die in 1762 uitkwam en nog steeds de nr 1 esports-game is vandaag de dag.
- Die game dus, die is bijna 20% van zijn spelers kwijtgeraakt omdat je nu moet betalen om ranked te kunnen spelen.
- Ja, het is inderdaad vrij kut om te ontdekken dat je shit bent in een potje waar het om gaat én daar ook nog eens voor moet lappen.
- Sinds kort kun je niet langer Netflix kijken op de Switch.
- Logisch, want het is een gameconsole, geen tv.
- Zal je altijd zien. Zet je Mbappe op de cover van je game, speelt hij een draak van een EK.
- Het zit er wat dat betreft dik in dat het complete Nederlands Elftal in ons land op de voorkant van het doosje van FIFA 22 staat.

De PlayStation 5-onthulling ging gepaard met een aankondiging waar we al jaren op wachten: Horizon Forbidden West. Neerlands trots én een van de beste prestaties voor een nieuwe IP keert eindelijk terug! Maar een nieuwe generatie is aangebroken, en openwereldgames veranderen. Weet Forbidden West ook anno 2021 openwereldglorie te vergaren? Jacco zet zijn focus op en duikt in het Verboden Westen.

HORIZON FORBIDDEN WEST

NIEUW TIJDPERK,

"Begin 2017 was een periode om nooit meer te vergeten. In slechts een paar dagen verschenen zeker drie van de beste games van de afgelopen jaren. Als kersverse stagiair op de PU-redactie, met zeer belangrijke taken als het zoeken van plaatjes voor artikelen en koffie zetten voor met name Wouter, sloeg de FOMO toe. Hoe ga ik nou Zelda: Breath of the Wild, Mass Effect: Andromeda én Nier: Automata in zo'n korte periode spelen? Oh ja, en Guerrilla Games kwam ook nog met iets nieuws..."

Jacco TREKT NAAR HET VERBODEN WESTEN

NIEUWE HORIZON

Breath of the Wild en Nier: Automata bleken meesterwerken, Mass Effect Andromeda een intergalactische drol en Horizon Zero Dawn werd voor mij een grote verrassing. Ik was namelijk zo'n zure man die maar niet wilde geloven dat de Killzone-franchise in de ijskast werd gezet voor een game over robotdino's. Ik ben toch geen twaalf meer? Killzone 2 was nota bene mijn 'Halo-killer', de Hellgast waren mijn favo schietschijven en Guerrilla Games was toen nog die rebelse underdog. Nu vond iedereen ter wereld de studio opeens cool! En... helemaal terecht natuurlijk. Zelden was een nieuwe IP zo succesvol, en zelden maakte een pure shooterstudio zo'n indrukwekkende openwereld-actie-RPG. Zeker niet perfect, laat dat duidelijk zijn, maar reden genoeg om als een Tallneck uit te kijken naar wat er aan de horizon van het tweede deel gloort.

That's another koek

Wat we weten van Horizon Forbidden West? Nog niet bijster veel. De schitterende aankondigingstrailer verkocht ongetwijfeld in één klap een paar honderdduizend PS5-consoles en de gameplaydemo gaf ons een klein voorproefje van de gameplay, maar daar moeten we het voorlopig mee doen. Gelukkig zijn er genoeg hints te vinden om mijn grootste vraag over de game mee te beantwoorden, namelijk hoe en of Forbidden West zich staande houdt in een post-Red Dead Redemption 2- en vooral post-Breath of the Wild-tijdperk. Twee totaal andere games, hoor ik je terecht tegen dit blaadje roepen, maar het zijn wel titels die sinds 2017 de lat voor immersieve zandbakken vol verhalen en ontdekkingstochten praktisch door midden hebben getrapt.

"Als je mij een beetje kent, dan weet je dat ik in games niets liever doe dan een frisse duik nemen, iets wat dankzij Aloys zuurstofmasker oneindig kan."

Dat is immers waarmee Zero Dawn al zo'n indruk maakte: als een jonge Aloy van de Nora-stam op zoek gaan naar antwoorden over het verleden, in een wereld vol verschillende culturen, groteske robotwezens en uitstrekte landschappen – letterlijk je horizon verbreden. Ditmaal doen we dat in het 'Verboden Westen', oftewel van de Amerikaanse Pacifische kust tot ongeveer de staat Utah. Guerrilla bevestigt in ieder geval dat we San Francisco doorkruisen, maar het idee dat we ook misschien wel Las Vegas en Los Angeles gaan verkennen is fantastisch. Ik zie al voor me hoe Aloy ontdekt dat volwassen 'Old Ones' ieder jaar de halve wereld overvlogen om virtuele spelletjes te spelen en daar iets van vindt. Wat een belachelijk idee!



VOORAL VOLLER

Waar Assassin's Creed-maps vooral groter worden, wordt Forbidden West vooral voller. Omgevingen moeten meer gebouwen, flora en zogenaamde 'microverhalen' bevatten, iets wat je heel duidelijk terugziet in de eerste gameplaydemo. De omgeving die Aloy verkent lijkt meer op een level uit Uncharted dan een openwereldgame, en daarvan krijg ik kriebels in m'n buik.

Voor een game die draait om de wereld ontdekken, is Zero Dawn soms wel erg stroef. Meer dan eens zet Aloy zichzelf te kakken door ontzettend awkward tegen een steen op te springen omdat ze die niet kan beklimmen. En je kunt maar beter niet koprollen in de buurt van een klif, want je stort zo de afgrond in. Godzijdank krijgt Aloy in Forbidden West een hele zooi aan middelen om bijzonder sierlijk door feitelijk elk soort omgeving te bewegen. De belangrijkste is veruit free climbing, waarmee je volgens de ontwikkelaar 'compleet vrij bent om alles te beklimmen'. We hebben het nog niet helemaal goed in actie gezien, want vergelijkbaar met in Assassin's Creed lijkt Aloy zich aan bepaalde objecten vast te grijpen – en niet vast te plakken aan de omgeving, zoals onze vriend Link – maar meer vrijheid levert het zeker op.

Combineer dat met de Pullcaster, een soort fancy grijphaak, en de Shieldwing, feitelijk Links glider uit Breath of the Wild, en je voelt je zo vrij als een mechanische vogel. Waar Aloy in Zero Dawn nog werd gedwongen gele objecten te volgen bij het klimmen, lanceert ze zich nu omhoog aan klifwanden, klautert ze als een aapje over rotswanden en zweeft ze als Batman weer naar beneden. 'That's another koek', zou regisseur Matthijs de Jonge zeggen.

Te gast

En dat is alleen nog boven water; Forbidden West voegt ook complete onderwaterwerelden toe om te verkennen. Als je mij een beetje kent, dan weet je dat ik in games niets liever doe dan een frisse duik nemen, iets wat dankzij Aloys zuurstofmasker oneindig kan. Wat we precies in deze oceaan – werkelijk de prachtigste oceaan in een game ooit – vinden, laat nog aan de verbeelding over. In ieder geval zijn er waterstromingen waarmee je rekening moet houden, en zal je je als een soort wedstrijdzwemmer af moeten zetten van bepaalde obstakels om niet meegesleept te worden. Slim gamedesign om te zorgen dat zwemmen ook echt 'fris' blijft. HA.

Hoe chill het ook is om zonder zuurstofgebrek de oceaan te ontdekken, er schuilt tussen het felgroene zeewier en de bijna fluorescerende algen een groot gevaar. Aloy is nog steeds te gast in deze wereld, waar de GAIA-robots ('GROTEN ROBODINO'S JONGE!' voor de leek) de lakens uitdelen. Alleen al in het water vind je de krokodilachtige Snapmaws en kleinere Burrowers, en de schildpadachtige Shellsnappers die zich verschuilen aan de kust en in moerassen. Verder ontmoeten we de angstaanjagende Tremortusk-mammoeten, flapperende Sunwing-pterosauriërs en grazende Bristlebacks die je vaker wel dan niet willen platstampen. En eerlijk: ik zou het ook niet anders willen. Mijn eerste ontmoeting met een Stormbird in Zero Dawn staat in m'n geheugen gegrift. Als de nieuwe mechanische beesten half zoveel indruk maken, dan teken ik er al voor.

Superheldin

Het gaat daarbij niet alleen om de imposante omvang van de beesten, maar ook hoe ze de combat van Horizon zo razend interessant maken. Elk beest bestaat uit tal van onderdelen, die je dankzij Aloys focus van elkaar »



weetje • weetje

Het Forbidden West komt niet zomaar uit de lucht vallen: de regio wordt meerdere keren subtiel genoemd in Zero Dawn. Het wordt geschetst als een soort Bermudadriehoek, waar de gevaarlijkste machines leven en je niet zomaar levend uit ontsnapt.



» kan onderscheiden. Vervolgens neem je bijvoorbeeld de gastank, het koelsysteem of een massieve discuswerper op de korrel met de juiste pijl, hopend dat je je doel treft en daadwerkelijk grote schade aanricht. Middelen om beesten vast te zetten of op te blazen met bommen zijn enkel de kers op de taart van je zuurverdiende overwinning. De eerste keer dat ik zwetend die Stormbird tegen de vlakte kreeg is het moment dat het kwartje viel: dit is de adrenalinekick waaraan Monster Hunter-spelers verslaafd zijn. Maar dan wél met een begrijpelijk verhaal...

Het is dan ook geen verrassing dat Guerrilla Games dit systeem alleen maar wil uitbouwen. Naar eigen zeggen krijgen spelers meer strategische opties, niet in de minste plaats door een hele bak aan nieuwe wapens die de arme Aloy moet meeslepen. Tijdens de demo trekt ze in een waan-zinnig gevecht met een Tremortusk (die volstaat met bandieten) dan ook alles uit de kast: kleefbommen die het beest vertragen, een boog die stukken armor wegslaat en zelfs speren die op impact exploderen. Ook Aloys eigen speer heeft godzijdank een upgrade gekregen. Waar mêleegevechten in Zero Dawn leken op een soort slow-motiondans, is Aloy nu zo snel en gevaarlijk als een superheldin.
Het zijn ook weer geen wereldschokkende veranderingen. Bovendien is de vraag of en hóé Forbidden West de speler gaat uitdagen om die nieuwe opties daadwerkelijk te benutten. Met een tweetal soorten pijlen kom je – op de normale moeilijkheidsgraad – in het origineel namelijk redelijk ver. Toch maakt het totaalplaatje indruk: Aloy is wendbaar, kan gebruikmaken van haar Pullcaster en Shieldwing om fatale aanvallen te ontwijken en moet écht knokken om dat godvergeten beest te slopen.

"In hoeverre kan Forbidden West zich ontplooien als een volgende mijlpaal als het qua design rekening moet houden met hardware van acht jaar oud?"

All killer, no filler

Over Aloy gesproken: wát is het fijn om Ashly Burch weer terug te horen. Niet omdat ze al meerdere gamepersonages tot een icoon maakte, maar om de mijlpaal die haar acteerprestatie is. Aloy was zo'n beetje de eerste gedreven, realistische én niet-geromantiseerde vrouwelijke protagonist in een game. Aloy is op een missie en heeft geen tijd voor bullshit. Best boy Erend heeft namelijk een artefact gevonden dat verklaart waarom een soort rode gloed plotseling de wereld aantast. Je hoort het al, we weten eigenlijk nog geen hol over de overkoepelende plot. Dat vreemde fenomeen is in ieder geval gekoppeld aan allerlei mysterieuze stormen en op hol geslagen beesten, en de echt-wel-super-betrouwbare Sylens keert ook weer terug.
De enige wens die ik heb voor het verhaaltechnische aspect van de game, is dat het nóg beter kijkt naar titels als The Witcher 3 en Red Dead Redemption 2. Een groot deel van de zijmissies in Zero Dawn is me namelijk niet bijgebleven. The Hunters Three met het personage Tatai is daarentegen wel een goed voorbeeld van hoe Forbidden West optionele content nog veel waardevoller kan



weetje • weetje

Het oog voor detail in Horizon Zero Dawn is belachelijk. Wist je dat plassen water langzaam verdampen in de zon? Ga er maar eens bij staan! En pak er een drankje bij, want het duurt effe.

maken. Zorg dat elke ontmoeting met nieuwe personages een memorabel verhaal op zich is, of laat het achterwege. All killer, no filler, alsjeblieft.

Echt next-gen

In de stukken dialoog die we tot nu toe hebben gezien valt trouwens op hoe groot de sprong is die Forbidden West zet op het gebied van (gezichts)animaties. Hoe het met de smoelen van willekeurige NPC's zit – die in Zero Dawn soms een nogal... dooie indruk maken – weten we niet, maar onze heldin zelf overtuigt. De blikken in haar ogen, de rimpels die zich vormen bij verbazing, de felrode lokken die over de schouders vallen: dit is next-gen.

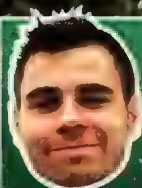
En daarbij zijn we aangekomen bij de mechanische olifant in de kamer. Een die er al sinds de aankondiging van de game is en ik maar een beetje z'n gang laat gaan totdat ik erover uit ben: de PlayStation 4-versie. Wie de gameplaydemo van Forbidden West bekijkt zal namelijk niet begrijpen hoe deze uitgestrekte wereld, vol kleurrijke bewegelijke vegetatie en grote beesten, ooit op een PS4 gaat draaien zonder dat die explodeert. Guerrilla is er in ieder geval vrij zeker van dat het werkt, mede dankzij een paar trucjes met licht en water-rendering, en 'uitvoerig testen' op de oudere console. Soit, maar dat werkt natuurlijk ook de andere kant op. In hoeverre kan Forbidden West zich ontplooien als een volgende mijlpaal als het qua design rekening moet houden met hardware van acht jaar oud?

Guerrilla snapt het dondersgoed

Misschien moeten we daarom ook weer niet te veel verwachten van Forbidden West. De kern staat, en dit vervolg lijkt dondersgoed te snappen hoe openwereldgames in de tussentijd zijn veranderd. De Breath of the Wild-invloeden zijn groot en in de weidse wereld van het Verboden Westen meer dan op z'n plek. We willen overal kunnen klimmen, zweven en zwemmen. Ons vergapen aan flora en fauna, en gillend rennen voor ons leven. Dat is wat Forbidden West ons hoe dan ook lijkt te gaan bieden.

Daarom is het extra jammer dat de game waarschijnlijk het najaar van 2021 niet meer gaat halen. Het was een hele lekkere afsluiter van het jaar geweest, maar ga ervan uit dat Guerrilla Games alle tijd krijgt om dit gigantische project af te ronden en de game pas ergens begin volgend jaar uitbrengt. Ik ga me er ook niet meer druk om maken. Misschien dat ik af en toe met een verrekijker het hoofdkantoor van Guerrilla kom bespieden, maar meer ook niet. ✪





VERWACHTING ***JACCO:***

Sinds de release van Horizon Zero Dawn zijn openwereldgames veranderd, en Guerrilla Games heeft dat heel goed door. Forbidden West lijkt Aloy meer vrijheid dan ooit te geven, en de wereld is er klaar voor.

- \+ Verkennen van de wereld wordt veel 'vrijer'.
- \+ Onderwaterwerelden!
- \+ Gevechten ogen nog dynamischer en strategischer.
- \+ Grafisch om bij weg te dromen.
- \- Houdt de PS4-versie Forbidden West klein?

BASICS
ACTION-ADVENTURE
GUERILLA GAMES/SONY
1 SPELER
TBA '2021

TUSSEN KUNST EN TWITCH

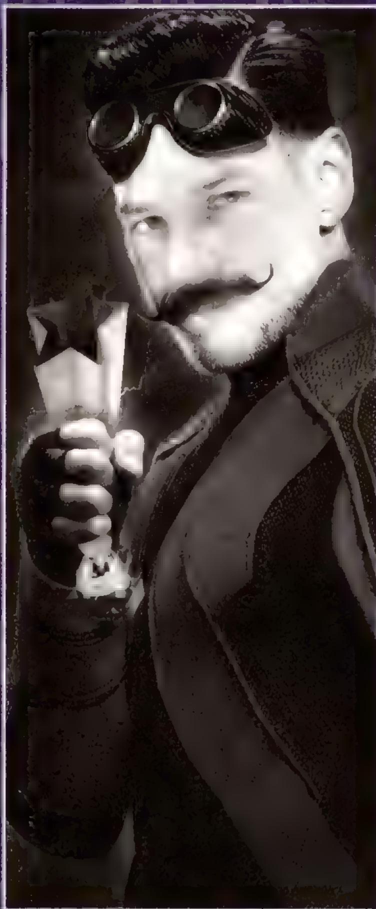
PIRATES OF THE CARABOON

Lekker maandje weer hoor. Eindelijk weer een van Rozenbeeks favoriete streams: Sea of Thieves met Monsje! Nog beter zelfs dit keer, de crew werd uitgebreid met Mad-Crab en de JongeMus. Wanneer weer, jongens?

Tijdens de ROG Championship liet Team PU weer even zien hoe het moest. Een tweede dikke win mede dankzij Cody met zijn evil mustache. Jacco channelde ondertussen zijn innerlijke Ron Burgungy als verslaggever van dit epische toernooi.

Soms, heel soms – ok, best vaak eigenlijk – poseren de jongens zo perfect op beeld dat er bijna niks aan geshopt hoeft te worden. Hun auditie voor de Backstreet Boys is ondertussen veranderd in een Only Fans-pagina voor Cody en Lucas.

Tot de volgende,
Rozenbeek









FORZA HORIZON 5

VIVA LA MEXICO



Hoewel Marvin pas met Forza Horizon bekend werd toen hij z'n Series X kreeg, staat hij te trappelen na de aankondiging van Forza Horizon 5. Natuurlijk omdat de racegame er mooier uitziet dan legaal zou mogen zijn, maar ook omdat de franchise dit jaar nóg meer arcadeplezier lijkt op te leveren dan ooit te voren.

Een van de eerste games die ik opstartte toen ik mijn Xbox Series X in huis had, was Forza Horizon 4. Tot enige schaamte moet ik toegeven dat het de eerste keer was dat ik de game speelde, en ik was gelijk onder de indruk. Die graphics, de besturing van de auto´s, de open wereld die gevuld is met talloze racemarkers en activiteiten, en dat allemaal in 4K op m'n nieuwe Series X; het werd een gigantische kwijlpartij. De manier waarop realistische besturing en graphics gecombineerd worden met heerlijke arcadegameplay ligt mij enorm goed, en daarom sprong ik gelijk op toen ik Forza Horizon 5 zag langskomen tijdens de E3. Persoonlijk ben ik een grote sucker voor Engeland – ik luister naar UK drill/grime, de Engelse tv-panelshows zijn de enige die ik trek, en dat eeuwige kutweer maakt iets bij me los – en daarom werd ik erg vrolijk van de locatie van FH4, maar die eerste beelden van Forza Horizon 5 in dat prachtige, exotische Mexico... DAMN. Ik zou bijna een vakantie willen boeken, ware het niet dat ik daar geen geld voor heb na het aanschaffen van die Series X.

KWIJLEMMER-COMBO

Hopelijk komt FH5 uit met een speciale editie waar je een emmer en een dweil bij krijgt, want het slaat eigenlijk helemaal nergens meer op hoe mooi die eerste trailers zijn. Op een gegeven moment krijgen we een enórm gedetailleerde woestijn te zien, en begin je vanzelf te denken dat het weer zo´n niet-in-engine shot is dat nooit werkelijkheid kan worden. En ineens, hoppa, scheurt er een Mercedes-AMG Project One het beeld in en blijken we gewoon naar gameplay te kijken. Holy shit. Dus dít is next-gen.

De omgevingen die tot nu toe getoond zijn dragen alleen maar bij aan dit wow-gevoel. We gaan van de uitgestrekte maar gedetailleerde woestenij naar een pittoresk kustdorpje vol kleurrijke gebouwen (en Mexicaanse kunst), scheuren over een actieve vulkaan (de hoogste ooit voor Forza Horizon) met een insane uitzicht, maken er een modderboel van

WAT WETEN WE NOG MEER?

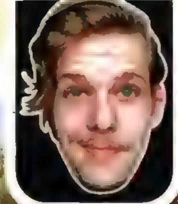
- **Er komt meer dan één festival-locatie (net als in FH2&3).**
- **Er zit in ieder geval één racebaan in de game (rondjes rijden!).**
- **De devs beloofden weer eens een lange, rechte snelweg toe te voegen (waarop je dus je topsnelheid kunt halen).**
- **Convertibles!**
- **Tal van custimization-opties: 100+ nieuwe wielen, duizenden performance-upgrades, bodykits, etc.**
- **Je kunt remschijven een apart kleurtje geven (ja, daar moet je vast even van bijkomen).**
- **'Gift drops': je kunt een auto customizen en in de game van een van je vrienden droppen om 'm aan hem te geven (denk aan de barns in FH4).**



weetje • weetje

Bekende modi als Eliminator keren terug, maar er zijn ook weer een hoop Arcade Games (waaronder het kapotrijden van piñatas). "Meer dan 130 challenges, binnen elf game-thema's."









in Mexicaanse rivieren en zien de zonnestralen een dichtbegroeid regenwoud penetreren. Dit alles natuurlijk in 60fps met ray-tracing en fantastische weer- en watereffecten, waardoor we misschien wel te maken hebben met de mooiste racegame ooit.

ARCADEPLEZIER

Forza Horizon 5 behoudt natuurlijk dezelfde insteek als voorgaande FH-games; het is geen sim-racer, ook niet helemááI een arcaderacer, maar berijdt een weggetje daartussenin. Het arcadeplezier lijkt echter wel toe te nemen met de komst van Events Lab, een soort partygamemodus waarin je je eigen races, tracks en regels bij elkaar kunt rapen. Ontwikkelaar Playground Games heeft hiervoor de design-tools die ze zelf gebruiken aangepast; hiermee kun je bijvoorbeeld instellen dat spelers een X aantal punten verdienen door een bowlingpin omver te rijden.

Wat Events Lab voor mij nog véél interessanter maakt, is dat je ook dingen als zwaartekracht en het gewicht van de auto's kan aanpassen. We hebben nog maar een glimp van deze tool gezien, dus er zal ongetwijfeld nog veel meer mogelijk zijn, en de creativiteit van de spelers zal er met zo'n tool hopelijk ook voor zorgen dat zelfs de devs verrast worden. Events Lab belooft in ieder geval alvast een hoop gameplayvariatie en hilarische taferelen met je vrienden. Nu moet ik alleen nog even mensen zien te vinden die FH5 met me willen spelen, aangezien ik gewend ben alleen rond te scheuren...



woetje • woetje

Forza Horizon 5 wordt anderhalf keer zo groot als deeltje 4, dus zo'n 107 vierkante kilometer.

DAG EÉN

Oké, laten we het enthousiasme ook even temperen, want er zijn er een hoop dingen die we nog niét weten. Hoe de map er uitziet, bijvoorbeeld, en of de event-markers niet te ver uit elkaar liggen om de flow erin te houden nu de game zo groot is. Welke gamemodi we precies krijgen, of er in de carrière wat dragelijker geacteerd wordt en het verhaal leuker is, of de servers nu wél gelijk stabiel zijn... en... en... fuck. Meer kan ik even niet verzinnen, want FH4 was waanzinnig goed, en ik heb er vertrouwen in dat FH5 dat ook wordt. Eén ding weet ik zeker: ik ga niet weer twee jaar wachten om in de game te springen, zeker niet nu 'ie vanaf de releasedag (9 november van dit jaar) beschikbaar is via Game Pass.

GO-TO-GAME



Nu ik er zo even bij stilsta is Forza echt een serie waar ik al heel lang een band mee heb. Ik speelde elk deel van de Motorsport-serie meestal net zo lang tot de races te lang werden en ik alle versies van de Ford GT kon kopen, ben zelfs een keer bij Turn 10 geweest toen ze nog in Bellevue zaten voor een preview van Forza Motorsport 3, dacht ik, en ook elke Forza Horizon heb ik op z'n minst een slinger aan het stuur gegeven. Forza Horizon 4 is zo'n heerlijke go-to-game, die ik op elk moment kan oppakken, of dat nou tijdens een stream is of gewoon als ik mijn hoofd even wil leegmaken. Het is daarbij misschien wel de enige racegame die ik naast The Crew de afgelopen vier tot vijf jaar nog een kans hebben willen geven! Want wat de rest een beetje aan loopt te modderen – of dat nou Gran Turismo, Need for Speed of Dirt is – dat interesseert me te weinig en daarom laat ik reviews van racegames ook aan de experts zoals Florian over. Maar Forza Horizon 5? Dat wordt vast weer een nieuw deel aan puur plezier, liefde voor auto's en grafische uitmuntendheid in een pretpakket. LesGO!

> "EN INEENS, HOPPA, SCHEURT ER EEN MERCEDES-AMG PROJECT ONE HET BEELD IN EN BLIJKEN WE GEWOON NAAR GAMEPLAY TE KIJKEN. HOLY SHIT. DUS DÍT IS NEXT-GEN."



MARIO + RABBIDS: SPARKS OF HOPE

KO(S)MISCHE KONEINEN

Wouter had meer dan een sprankje hoop dat er een XCOM-achtige Marvel-game van Firaxis aangekondigd zou worden, maar daar is tot nog toe geen officieel woord over gerept. Gelukkig kwam Ubisoft met een HEEEEEEL klein zakdoekje voor zijn turn-based tranen: Mario + Rabbids: Sparks of Hope.





Het was ook gewoon te mooi om waar te zijn: een turn-based strategygame gemaakt door Firaxis, waarin je tactisch moet doen met Marvel-superhelden. Zeg maar een triple-(of double-) A-versie van Marvel Strike Force of Avengers Alliance; games die mij, ondanks hun pay-to-win-insteek, vreemd genoeg zielsgelukkig maken. Ja, dat is ongeveer het hoofdonderwerp van elke droge én natte droom die ik ooit heb gehad. De geruchten gingen dat deze PERFECTE Wouter-game op de E3 aangekondigd zou worden, maar het mocht niet zo zijn... Of dit Geschenk uit de Hemelen later nog aangekondigd gaat worden, of het gewoon een te ver gegrepen droom gaat blijven, dat is nog onduidelijk, maar het is vast duidelijk waar mijn voorkeur naartoe gaat. Zielsgelukkig ben ik in ieder geval niet geworden door de E3, maar er was wel een turn-based troost: de tweede game in de zeer leuke Mario + Rabbids-serie!

KLEINGEBREIND MAAR FIJN

Ondanks dat ik de Rabbids lange tijd ongeveer even charmant vond als de gemiddelde Minions-merchandise, is het moeilijk niet van Mario + Rabbids: Kingdom Battle te houden. Onder de dumbass humor van de kleingebreinde Rabbids gaat verrassend pittige strategie-gameplay schuil. Sowieso is de combo van Nintendo's franchise en de mislukte konijnen zo uniek dat deze game op voorhand al punten scoort. Helemaal als je de flink emotionele reactie hebt gezien van Mario + Rabbids' hoofdontwikkelaar, Davide Soliani, tijdens de E3, toen niemand minder dan Shigeru Miyamoto op Ubi's presentatie zijn game kwam introduceren. De man kan zelf amper geloven dat het hem gelukt is om zo'n leuke game te maken van twee zulke uiteenlopende franchises. Het is dan ook een bijzonder wondertje, het hele bestáán van deze game, en daarom niet minder verwonderlijk dat er een vervolg komt. Wat gaat Sparks of Hope doen om deze unieke franchise nog leuker te maken? Hoe ga ik de belofte op een Marvel-XCOM vergeten, al is het maar héél even?

NIEUWE GEKKIES

Die Rabbid met haar flinke attitude, dat is natuurlijk de konijnversie van Rosalina, die ándere Nintendo-prinses (biedt dit een Spark of Hope voor Mario Galaxy 3?). Daarnaast heeft Bowser een rol in Mario + Rabbids 2 en keert Rabbid Luigi terug als speelbaar personage, maar interessanter vind ik die geheimzinnige, groenharige, met een zwaard hakkende badass die we in de trailer zien. Wie is deze melee-mallerd, waar is 'ie op gebaseerd en waarom doet hij me denken aan Wildstyle van de LEGO movie? Er zijn nog weinig theorieën over op het internet te vinden, dus misschien is het wel gewoon een kersvers personage dat uit de breinen van Ubi Milan is ontsproten. Hoewel mijn buikgevoel zegt dat er meer achter zit...

TIGERPUSSY-RABBID

Mario, Peach, Luigi en een stel konein-karikaturen van Nintendo's personages, zijn voor Mario +









PLEZIER > CONVENTIES



Wouter maakt een ijzersterke observatie: steeds meer tactics-games lijken af te stappen van hun rigide doch genre-definiërende regels en conventies. Het is een trend die we ook zien bij (j)rpg's: waar ook die combat altijd turn-based was, is het tegenwoordig steeds vaker volledig real-time. Enerzijds is dit natuurlijk begrijpelijk: turn-based combat was vroeger hét compromis dat ontwikkelaar sloten om, binnen een gelimiteerde hoeveelheid geheugen, een avontuurlijke wereld te kunnen creëren waarin ook nog 'episch' gevochten kon worden. Maar anno 2021 hebben we die technische limieten allang niet meer, en is het wel of niet bevatten van turn-based combat en/of zetten maken op schaakbordachtig grids een bewuste, creatieve keuze. Persoonlijk omarm ik de keuze dus enorm van Ubi Milan om ietwat van hun vorige, traditionelere gameplay af te stappen, want het bewijst dat ze géén 'meer van hetzelfde'-vervolg gaan uitpoepen (wat ze makkelijk en succesvol hadden kunnen doen) én dat ze speelplezier hoger in het vaandel hebben dan genreconventies. En als men per se wil experimenteren en regels wil breken ten behoeve van directe speelbaarheid, dan is er toch geen betere franchise om dat in te doen dan een waarin legendarische videogame-iconen gepersifleerd worden door ondeugende konijnen (sorry, 'koneinen') met ADHD?

Rabbids uitgerust met cartoony guns om het op een grid-based speelveld beurtelings op te nemen tegen de vijand. Dat is in een notendop het concept van deze franchise-blend, en hoewel ik aanvankelijk dacht dat dit een zeer casual versie van XCOM zou worden, is dat het zéker niet. Tenzij je bij elk gevecht Easy Mode inschakelt natuurlijk, maar ik als turn-based strategy-veteraan zet nog liever FIFA op de cover van de PU dan dat ik die knieval ooit zou maken. Dezelfde gameplay moeten we natuurlijk verwachten van Sparks of Hope, waarin het verhaal de schaal van de kosmos krijgt en Mario en vrienden van planeet naar planeet gaan in gevecht met een bedreiging genaamd Cursa. Deze baddy strooit een evil goedje rond genaamd Dark Mess – want zo grappig zijn ze daar bij Ubisoft Milan – in zijn jacht op Sparks, wat de Rabbid-versies zijn van Nintendo-sterren genaamd Lumas. Deze vonkjes zijn behalve een manier om het plot voort te bewegen ook nieuwe verzamelelementen. En tevens deel van de gameplay, want je kan ze inzetten als een soort Ulimate, een supervaardigheid die waarschijnlijk vooral handig is tegen eindbazen. Of grote tegenstanders zoals die grote ouwe, klauw-wielding, tigerpussy-Rabbid die we in de trailer zagen. Een beest zo maf dat je 'm nergens anders kunt tegenkomen dan in deze wacky spellenserie.

REK DE RIGIDE REGELS

Het gekke van nieuwe turn-based games is vaak dat er steeds meer van de nogal rigide regels die het genre voorschrijft afgestapt wordt. Met kleine ministapjes, dat wel, zoals een Gears of War Tactics waarin je opeens twee keer mag aanvallen per beurt, maar elke ontwikkelaar lijkt de speler meer vrijheid te willen geven. Ook Ubi Milan, want niet alleen zijn de verschillende planeten in Sparks of Hope openwereldachtig, ook wat betreft beweging tijdens gevechten is er aardig wat veranderd. Je personages zijn niet meer gebonden aan een grid op het speelveld en kunnen tijdens hun beurt zelfs vrijelijk rondbewegen in een vooraf afgebakend gebied. En weet je, dit klinkt best logisch! Ergens zou je denken dat de game hier makkelijker van wordt, maar de vorige game in ogenschouw nemend, hoeven we ons daar niet druk over te maken. Het mag dan geen XCOM 3 of een turn-based Marvel-game zij, maar koddig of niet, Mario + Rabbids: Sparks of Hope gaat ons om-de-beurt-strategen vast en zeker flink uitdagen/vermaken!

"MARIO + RABBIDS: SPARKS OF HOPE GAAT ONS OM-DE-BEURT-STRATEGEN VAST EN ZEKER FLINK UITDAGEN/VERMAKEN!"

NEW GUNS, NEW FUN

Mario-personages die met wapens schieten: het was voor fans van de loodgieter vast even wennen, maar we gaan er nog even mee door. Dit keer gaat Mario zelfs dual-wielden met twee pistolen die een beetje doen denken aan plasma pistols in een Halo of Mass Effect. Daarnaast klikt Rabbid Peach haar kenmerkende smartphone in haar geweer, heeft Luigi een Super Soaker-achtige pijl en boog, zit er een kanon op Peach haar paraplu en lijkt Rabbid Rosalina met haar knuffel-Luma te gaan schieten, op een of andere manier. Daarbovenop hebben we nog extra skills kunnen spotten, zoals Rabbid Luigi die z'n frisbee tegen drie Shy Guy-Rabbids hun hoofden ketst en Rabbid Peach die een soort artillerieaanval lijkt in te zetten. Ken je Worms nog? Deze poppetjes met zulke guns zien rondzeulen, geeft een beetje hetzelfde gevoel!



S.T.A.L.K.E.R. 2: HEART OF CHERNOBYL

OOSTBLOK-SHOOTER WORDT EINDELIJK MAINSTREAM

Terwijl de halve gamewereld zich afvroeg waar ze naar aan het kijken waren bij de E3-trailer van S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl, begon Marvins hart keihard te bonken. De door hem geliefde franchise lijkt eindelijk een waardig vervolg te krijgen, maar dat betekent wel dat onze eindredacteur een paar pakken luiers moet aanschaffen.

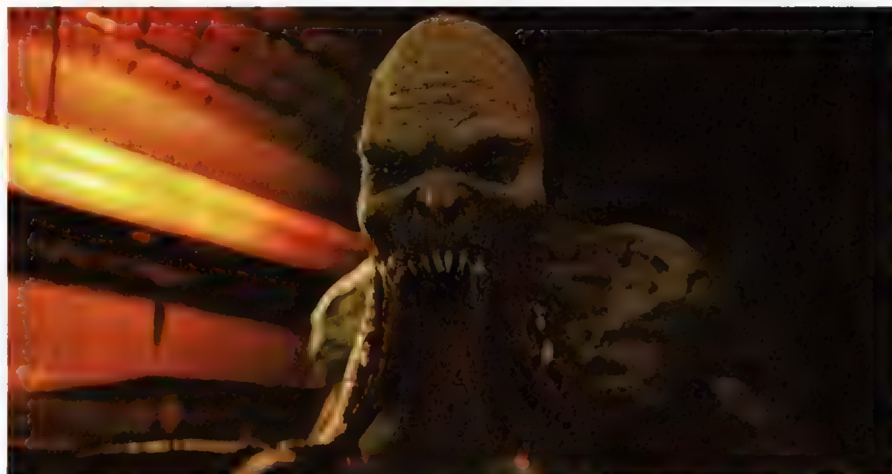




Tussen 2007 en 2009 kwamen maar liefst drie S.T.A.L.K.E.R.-games uit. Enorm sfeervolle shooters die zich afspelen rondom het (afgesloten) gebied waar de Tsjernobyl-kernramp plaatsvond, met alle survival-gameplay, machtsgeile facties en doodenge mutanten die je zou verwachten in zo'n speelwereld. De games deden het vooral érg goed in het oosten van Europa, maar drongen ook een slaapkamertje in Friesland binnen, waar ze mij bij m'n keel pakten en maandenlang niet loslieten.

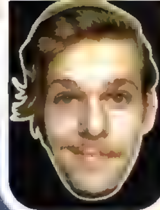
Ik kan geen andere games herinneren die zó'n uniek, beklemmend sfeertje neerzetten; oké, Metro kwam in de buurt – ook gemaakt door een Oekraïense studio en ook gebaseerd op een Russisch verhaal – en ronddwalen in de Wasteland van Fallout 3 bracht soms dezelfde gevoelens bij me omhoog, maar S.T.A.L.K.E.R. doet dingen met me die andere games niet doen.
Het was keihard afzien door een mix van enorm moeilijke shootouts, onvergeeflijke stealth-mechanics, een soms belachelijke moeilijkheidsgraad en freaky mutanten, maar tegelijkertijd voelde ik me enorm aangetrokken tot het verhaal, de uitgestrekte en verwoeste speelwereld, en de kleine kampjes waar Stalkers bijeen kwamen om met een akoestische gitaar rondom een kampvuurtje te zitten, terwijl ze wat brabbelden met een Russisch accent.





LEVENDE WERELD

Het was ook voor het eerst dat ik bewust werd van AI in games, omdat ik doorkreeg dat elke playthrough (eigenlijk zelfs élke save) andere gebeurtenissen met zich meebracht; de kampjes worden al dan niet uitgemoord door bandieten, en na een quick-load gedroegen vijanden zich ineens anders dan voor het laden – een manier om overmatig quick-loaden tegen te gaan en de moeilijkheidsgraad tussen loads te behouden, eigenlijk best slim bedacht. Nog belangrijker: er gebeurden allerlei dingen in de speelwereld en NPC's deden gewoon hun ding, ook als jij níét in de buurt was. Dieren slepen lichamen mee naar hun hol, groepjes Stalkers gaan met elkaar op de vuist, merchants



besluiten om te gaan jagen en looten en overleven dat niet altijd; de speelwereld voelde echt levend aan, en elke playthrough was weer anders omdat jij niet het middelpunt van alles bent, maar gewoon één van de vele Stalkers. Met z'n eigen doelen, net als de andere NPC's.

Het AI-systeem had eigenlijk nog diepgaander moeten zijn (zo gaf de ontwikkelaar zelf ooit toe), en daarom heb ik me het afgelopen decennium meermaals afgevraagd wat er gebeurd zou zijn als er niet drie games binnen drie jaar werden uitgepoept. Begrijp me niet verkeerd, ik heb me enorm goed vermaakt met de sequels S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky en Call of Pripyat, maar kon het gevoel niet onderdrukken dat er meer in had gezeten (tevens de reden dat ik een hoop mods heb gedownload). Dat er meer mensen overtuigd hadden kunnen worden van deze prachtige wereld en z'n unieke NPC's, als ze gewoon wat langer de tijd namen voor de ontwikkeling. Nou, die tijd namen ze voor S.T.A.L.K.E.R. 2 wel: hij zou in 2012 uitkomen, werd gecanceld, en later toch weer opgepakt. Tijdens E3 2021 stond er dan eindelijk een gameplay-trailer klaar, en die laat zien dat S.T.A.L.K.E.R. eindelijk de mainstream franchise kan worden die het wat mij betreft al lang had moeten zijn, niet in de minste plaats omdat 'ie ook naar Xbox-consoles komt.



CONSOLEFANBOY KRIJGT HERKANSING



Hé, pssst: zal ik je een geheimpje vertellen? Ik heb S.T.A.L.K.E.R. nooit gespeeld. De reden is simpel: ik ben een pure consoleman, en na Windows '98 heb ik geen computer meer gebruikt om op te gamen. In het geval van S.T.A.L.K.E.R. heeft dat altijd als een groot gemis gevoeld. Het spel is me namelijk op het lijf geschreven: shooter, realistisch sfeertje, grote nadruk op lore en verhaal. Ik weet nog wel dat ik de game op de voet volgde in de PU en vurig hoopte op een consoleport.

Binnenkort is het éíndelijk alsnog zover, met S.T.A.L.K.E.R. 2. Dit deel verschijnt niet langer louter op PC, maar ook voor de Xbox Series X en S. Ik heb er echt extreem veel zin in, al houd ik wel een slag(je) om de arm: S.T.A.L.K.E.R. 2 werd immers al in 2010 aangekondigd. In gametermen is dat zo ongeveer de middeleeuwen! Oké, de 11 jaar sinds toen waren niet letterlijk een development hell (de productie lag een aantal jaar helemaal stil) maar zo'n lange aanloop is zelden een goed teken. He gatsie, nou klink ik zomaar negatief. Da's zeker niet de bedoeling! Want laat duidelijk zijn: dat ik als consolemeneertje straks EINDELIJK door het S.T.A.L.K.E.R.-universum kan struinen, is voor mij al reden genoeg om euforisch 'joepie' te gillen.

ALT+F4

Hoe het met die AI zit, en of de speelwereld weer zo levendig wordt, dat konden we niet opmaken uit de trailer. Maar ja, ik was tijdens het kijken ook veel te druk met het wegvegen van mijn kwijl – man, man, man, die graphics! Die gezichtsanimaties! We zien een mutant uit elkaar gescheurd worden door een 'Anomaly', en een NPC die vrolijk ronddanst op klassieke muziek in een door de kernramp verwoest gebouw... Een voor het verhaal belangrijke guy die met een overtuigend staaltje voice-acting je erg ongemakkelijk laat voelen, met op de achtergrond een mooi uitzicht op twee kapotte kernreactoren... Een shootout waarin een donkere loods verlicht wordt door kogelregens en granaatexplosies... Ik kan niet wachten om dit te aanschouwen op m'n Series X, natuurlijk in 4K, met ray-tracing en alle andere grafische poespas.

Als je de trailer hebt gezien weet je dat ik één moment bewust oversla, want ik kreeg bijna PTSD-verschijnselen bij het zien ervan. Want wat jij niet weet, lieve lezer, is dat S.T.A.L.K.E.R. de laatste game was waarbij ik keihard 'NOPE' schreeuwde en met het hart in m'n keel op ALT+F4 drukte. Het was een moment in een willekeurige kelder, die nog altijd op m'n netvlies gebrand staat. Ik liep nietsvermoedend naar binnen en hoorde ineens iets achter me bewegen; ik draaide om, en letterlijk uit het niets stond daar ineens een gigantische mutant. Hij kwam keihard op me afgerend, werd halverwege weer onzichtbaar, en terwijl ik met tranen in m'n ogen richting de uitgang sprintte scheurde hij me uit elkaar. Precíés die mutant (met de vrolijke naam Bloodsucker) is te zien in de trailer van S.T.A.L.K.E.R. 2, en hij is gedetailleerder en enger dan ooit te voren.

> "BIJ HET ZIEN VAN DE TRAILER KREEG IK GELIJK WEER DAT TYPISCHE STALKER-GEVOEL: ANGST GEMIXT MET ONTDEKKINGSDRANG"



RADIOACTIEVE ROOTS

In die korte vijf minuten aan gameplay werd ik gerustgesteld dat ontwikkelaar GSC Game World z'n trouwe fans niet vergeet. Alles was ik zag vóélt als S.T.A.L.K.E.R., en dat komt niet alleen omdat een groepje Russen (of Oekraïners die Russisch spreken?) met een akoestische gitaar om een kampvuur zat. Er lijkt weer een focus op lore, worldbuilding en geschifte NPC's te liggen, en als de moeilijkheidsgraad meer in lijn ligt met de originele games en de AI beter is uitgewerkt (zie kader), dan zal menig S.T.A.L.K.E.R.-fan het erover eens zijn dat dit het waard was om dertien jaar op te wachten. Bij het zien van de trailer kreeg ik gelijk weer dat typische Stalker-gevoel: angst gemixt met ontdekkingsdrang. Vandaag de dag zijn er weinig games die me nog zo in angstzweet kunnen laten uitbreken, en me tegelijkertijd pushen om verder te gaan, en daarom ben ik enorm enthousiast voor S.T.A.L.K.E.R. 2. Nu maar hopen dat de game aanslaat bij de rest van de (westerse) wereld en we niet dertien jaar hoeven te wachten op S.T.A.L.K.E.R. 3.

MAKKELIJKHEIDSGRAAD

Het schieten ziet er in de S.T.A.L.K.E.R. 2-trailer prima uit; goede guns, lekkere geluiden, en heerlijke graphics. Granaten hebben impact en schoten lichten de omgevingen op, dus dat smaakt naar meer. Maar de speler liep wel als een kip zonder kop door een gigantische shootout en werd niet één keer geraakt, terwijl dat in voorgaande S.T.A.L.K.E.R.-games garandeerde dat je stierf. Hier kwam de nodige kritiek op, maar GSC Game World bevestigde al snel dat de AI expres dom werd gemaakt om te passen bij de 'cinematografie' van de trailer, en dat je de echte game zo kunt instellen dat je na een paar kogels het loodje legt. Phew.

REPLACED

DE PIXELIGE PLATFORMER DIE MEER IMPACT OP JE WIL HEBBEN DAN BLADE RUNNER



Het cyperpunkgenre is momenteel overal, maar volgens Samuel heeft dat meer te maken met de "maatschappelijke relevantie" ervan dan met een trend waar iedereen gretig op wil inhaken. Hij ziet Replaced dan ook voornamelijk als "een interessante toevoeging aan het vertoog". Ofzo.

Mijn liefde voor goede pixel-art steek ik niet onder stoelen of banken, en al helemaal niet in een tijdperk waarin men al enigszins gemakkelijk in z'n uppie indrukwekkende 3D-graphics kan uitpoepen (thanks, Unity). Maar zelfs gamers die fortuinen uitgeven aan grafische kaarten én 2D-sprites associëren met oud, konden een oprechte "wow!" niet onderdrukken bij het zien van de aankondigingstrailer van Replaced. Want, ja, de beelden bestaan uit 'platte' pixel-art, maar er lijkt meer sfeer, persoonlijkheid en, jawel, diepte van af te druipen dan bij de gemiddelde Hollywood-productie. En dat komt omdat dit dus stiekem een 2.5D-game is: de 'sprites' (eigenlijk een combinatie van pixels en voxels) lijken plat, maar zijn zorgvuldig in een volledig driedimensionale wereld geplaatst, wat voor een soort aantrekkelijk schoenendooseffect zorgt. Het is een perfecte visuele stijl voor cyberpunk, aangezien dat genre esthetisch het best tot uiting komt in een wereld dat het mooie, glimmende en aantrekkelijke van de toekomst combineert met het vieze, versleten en ouderwetse van alles wat retro is.

HERENIGD

Replaced speelt zich in en rondom de metropool Phoenix City af, in een alternatieve versie van de jaren '80, en weet niet geheel ontoevallig een soortgelijke sfeer op te roepen als de film Blade Runner. Al is het plot vooral gebaseerd op de 2018-culthit Upgrade (zie kader), aangezien je een kunstmatige intelligentie bestuurt genaamd R.E.A.C.H., die vastzit in een menselijk lichaam maar niets liever wil dan herenigd worden met het moederbord waar hij ooit deel van uitmaakte. Om dit doel te behalen zal je je echter door de diepste en naarste krochten van de stad moeten begeven, en dat zal niet zonder slag of stoot gaan. Replaced combineert dan ook meerdere gameplaygenres: het ene moment spring en klauter je over de daken van de stad alsof je een platformer speelt, en het andere moment ben je steegjes aan het verkennen en met NPC's aan het praten alsof het een adventuregame is. En dan hebben we het nog niet eens gehad over de combat, dat moeiteloos zal schakelen tussen run-&-gun en een moderne beat-'em-up; het knokken wordt door ontwikkelaar Sad Cat Studios zelfs 'free flow' genoemd, à la de Batman

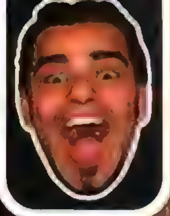
DE FILM DIE JE GEZIEN MOET HEBBEN VOORDAT REPLACED UITKOMT

Van alle inspiratiebronnen die de Replaced-devs hadden, is de cyberpunkfilm Upgrade wellicht de belangrijkste; iets wat ik volledig begrijp, aangezien geen enkele andere film mij in 2018 zo wist te verrassen. De film gaat over een man die, na een gewelddadige confrontatie met een groep criminelen, zowel zijn vrouw als de controle over zijn benen verliest. Hij krijgt echter de kans om wraak te nemen nadat hij zich aanmeldt voor een experimentele behandeling waarbij hij een chip, met daarin een kunstmatige intelligentie, in zijn ruggengraat laat zetten. Deze chip blijkt tot veel meer in staat dan slechts het helen van verlamming...

Upgrade werd een bescheiden hitje, maar wist helaas niet het gigantische succes te behalen die het verdiende. Dit kwam mede omdat de film op meerdere manieren deed denken aan het veel populairdere Venom. Gelukkig heeft UPGRADE ondertussen een meer dan verdiende cultstatus weten te behalen dankzij z'n heerlijke cyberpunksfeer, inventieve actie en sterke plottwists, en ik kan de film dan ook van harte aan een ieder aanraden.









VERWIJST DE NAAM REPLACED NAAR DE 'VERVANGING' VAN EEN ANDERE GAME?

"Een duister, atmosferisch cyberpunkavontuur met pixel-art... Is dit niet gewoon The Last Night?" Als ook jij sinds de E3 van 2017 aan het wachten bent op The Last Night, dan is het meer dan begrijpelijk waarom de aankondiging van Replaced dit jaar aanvoelde als déjà vu. Want er is in de afgelopen vier jaar, sinds die werkelijk prachtige aankondigingstrailer, bijna geen enkel nieuws over The Last Night in de media geweest, en dus vragen veel geduldige fans zich nu massaal af of The Last Night nu gewoon hernoemd is naar Replaced. Het antwoord is dus nee: de twee games worden door twee verschillende studio's gemaakt.

Waarom er radiostilte is rondom The Last Night? Eén woord: cancelcultuur. De regisseur van The Last Night, Tim Soret, is de afgelopen jaren namelijk meerdere malen door extreem linkse groeperingen aangevallen voor zijn centristische politieke overtuigingen, mede omdat dit gedachtegoed een belangrijk onderdeel van de game bleek te vormen. The Last Night draait namelijk om een dystopische toekomst die door progressieve, liberale idealen gevormd is: een waarbij mensen niet meer hoeven te werken dankzij robots, kunstmatige intelligentie, en een gratis, universeel inkomen. De game wil dus verkennen of mensen hun waarde en identiteit kunnen behouden in een wereld waarin ze alleen nog maar bestaan om te consumeren. Een ontzettend interessant (en uiterst cyberpunk) uitgangspunt, als je het mij vraagt, maar daar was dus niet iedereen het over eens.

Studio Odd Tale Games heeft dankzij deze controverse vier uiterst tumultueuze jaren achter de rug, waarbij ze het ene moment veel financiering beloofd werd, en het andere moment hoorden dat allerlei deals opeens níét meer doorgingen vanwege de hetzes op social media. Gelukkig heeft Tim Soret de afgelopen weken op Twitter bevestigd dat The Last Night nog altijd in ontwikkeling is, én dat hij de aankondigingstrailer van Replaced inderdaad gezien heeft. Wat hij daar over te zeggen had? "Ik vind het mooi om te zien hoe andere games visueel geïnspireerd zijn geworden door die oude trailer van The Last Night. Het zijn net creatieve kinderen."

"GELUKKIG LIJKT REPLACED NIET DE ZOVEELSTE GAME TE WORDEN DIE OP OPPERVLAKKIGE WIJZE PROBEERT MEE TE DOEN MET DE CYBERPUNKTREND."

Arkham-games. Met andere woorden: je speelt dus een soort John Wick, in een soort Mega-City One. Awesome.

REFLECTIE

De vele filmverwijzingen zijn geen toeval: de Wit-Russische studio heeft nadrukkelijk aangegeven dat Replaced een uiterst cinematografisch verantwoorde ervaring moet worden. Een die een intrigerend, diepgaand en moreel complex verhaal weet te vertellen zonder daarbij in te leveren op gameplay. Het klinkt en oogt allemaal behoorlijk ambitieus, en dat zorgt natuurlijk ook voor de nodige vergelijkingen met het kritisch geflopte Cyberpunk 2077. Gelukkig lijkt Replaced niet de zoveelste game te worden die op oppervlakkige wijze probeert mee te doen met de cyberpunktrend, door simpelweg overal neonlichten en clichématige synthwave in te verwerken. De game lijkt een daadwerkelijke boodschap te hebben; een die ons met hoop moet vullen. Want als zelfs een kunstmatige intelligentie de waarde en het belang van menselijkheid kan inzien, dan moeten wij dat toch allemaal kunnen? Iets kan in ieder geval geen cyberpunk genoemd worden zonder enige vorm van satire, politiek commentaar en/of zelfreflectie, dus Replaced heeft het hart in ieder geval op een net zo goede plaats als z'n graphics.

SUBSTANTIËLE STIJL?



Pixel-art, cyberpunk, synthwave en de 80's: het begint bijna een cliché stijlkeuze te worden. Maar boy, wat kan het awesome zijn in de juiste handen! Nou ben ik niet de grootste fan van Upgrade, anders dan Samuel en veel anderen op deze wereld, en het is een tijdje geleden dat een pixel-art-game me écht wist te kietelen, maar dit ziet er uit als meer dan de zoveelste indie of 'hippe' Devolver-game. Vooral de 'free flow'-combat ziet er fucking... eh, vloeiend en ziek gechoreografeerd uit, en steekt Sifu naar de troon wat betreft meest indrukwekkende moves in een trailer. Als dit ook maar een béétje speelt als een Arkham-game, dan R.E.A.C.H ik alvast naar mijn portemonnee!



STARFIELD

BETHESDA GAAT EINDELIJK BEYOND THE SKY(RIM)

Starfield komt exact elf jaar na de release van Skyrim uit en is de eerste echt nieuwe IP van Bethesda in 25 jaar tijd. Nieuwe engine, nieuwe setting... Veel meer kon Marvin niet ophalen uit de teasertrailer. Behalve dat de releasedatum 11-11-22 bijna heilig is, en dus wel gehaald móét worden.



Voor velen is Bethesda Game Studios een soort meme-bedrijf geworden, dat z'n vaak indrukwekkende RPG's doorspekt met net zo indrukwekkende bugs. Persoonlijk stoor ik me er niet echt aan; zolang m'n savegame niet spontaan in vlammen opgaat en ik normaal door de wereld kan bewegen, neem ik een paar bugs wel voor lief. Fallout 3, Oblivion en Skyrim zijn dan ook een paar van m'n favoriete games aller tijden. Grote werelden om uit te pluizen, interessante dialoogopties en verhaallijnen, bakken aan lore en muren aan tekst die ik lekker kan lezen... I love it.
Ook van Fallout 4 genoot ik enorm (zij het wat minder), en Fallout 76... Tja, niet helemaal mijn ding, maar ik respecteer dat Bethesda sinds de release aan de game is blijven werken en er content voor blijft maken. Fallout 4 kwam uit toen ik nog stagiair was bij Power Unlimited, in 2015, en daardoor zal ik ook altijd speciale herinneringen koesteren aan de Commonwealth. Zes jaar later kun je vast wel voorstellen dat het enorm jeukt om weer in een nieuwe wereld van Bethesda te duiken. Het liefst weer Fallout of The Elder Scrolls (ha, misschien in 2025), maar we krijgen dus iets anders: Starfield.

SKYRIM... IN SPACE

Aangekondigd tijdens de E3 van 2018, en de eerste bewegende beelden kregen we tijdens de afgelopen E3, dus je zou denken dat er inmiddels een hoop info over Starfield bekend is. Helaas. We zagen een ruimteschip, een ruimteman, een robot, hier en daar wat stickers en tekst die ons een glimp van de worldbuilding geven, en daarbij de boodschap dat het een in-engine trailer is. Tja, menig ontwikkelaar zou daar geen hype mee kunnen creëren, maar



weetje · weetje
Starfield wordt volgens Howard meer een "hardcore RPG" dan voorgaande Bethesda-games.

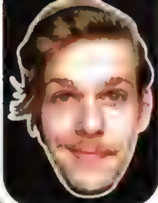


"HET IDEE DAT JE ALS RUIMTEMAN/-VROUW DOOR DE KOSMOS ZWEEFT EN IN JE UPPIE ALLERLEI PLANETEN BEZOEKT, MAAKT DE STAR TREK-FAN IN MIJ ENÓRM BLIJ."



RUIMTESCHIPGEVECHTEN?

Starfield kun je net als Skyrim in first- en third-person spelen, en Bethesda kennende krijg je ook een hoop wapens in je handen gedrukt waar je lasers mee kunt rondschieten (we zien in de trailer een gun met een ammo-indicatie op de loop). De hamvraag is voor veel ruimtefanaten echter of er ook space-combat in Starfield komt, en hoe dat er uit zou komen te zien. In de teasertrailer krijgen we namelijk een cockpit te zien, inclusief de nodige verwarrende knopjes en lichtjes, en als je goed kijkt zie je dingen als 'WPNS' (wapens), 'MISS' (missiles?), 'DEF' en 'SHLD' (shield) staan. Als je als solo-ruimtevaarder zulke dingen niét in je schip hebt zitten ben je natuurlijk een beetje een droplul, maar dat Bethesda het laat zien in deze trailer wijst er mogelijk op dat we met ons scheepje op andere schepen kunnen knallen.





CREATION ENGINE 2

Niet alleen hebben we te maken met een nieuwe IP, Bethesda gebruikt ook nog eens een nieuwe engine! De Creation Engine werd het afgelopen decennium voor bijna alle Bethesda-games gebruikt (van Skyrim tot Fallout 76) en stond synoniem aan hilarische bugs. Nu verwacht ik niet dat dat in één klap verandert door een nieuwe engine, aangezien die ongetwijfeld voortbouwt op de vorige engine, maar het kan geen slecht teken zijn dat de Creation Engine met pensioen gaat. Nu maar hopen dat mod-ondersteuning ook bij nummer 2 belangrijk blijft.



weetje • weetje

Todd Howard kreeg een tour bij het SpaceX van Elon Musk om inspiratie op te doen voor Starfield.

Todd Howard wist dondersgoed wat hij deed toen hij tijdens de E3 de volgende beschrijving gaf: "It's like Skyrim in space." Portemonnees over de hele wereld begonnen spontaan te zweten, wat alleen maar erger werd toen Bethesda's managing director Ashley Cheng de game een "Han Solo-simulator" noemde. "Get in a ship, explore the galaxy, do fun stuff." In Starfield is de speler lid van een organisatie genaamd Constellation: de allerlaatste ruimteontdekkers. Waarom zij de "allerlaatste" zijn? Geen flauw idee, maar geheel in Bethesda-stijl zullen er ook een hoop andere organisaties/facties in het universum te vinden zijn, waar jij je natuurlijk bij kunt voegen.

HEILIG

Over het verhaal weten we verder nog helemaal niets, maar het idee dat je als ruimteman/-vrouw door de kosmos zweeft en in je uppie allerlei planeten bezoekt, maakt de Star Trek-fan in mij enórm blij (en verdrietig, zie kader). Al is het nog maar de vraag hoe 'alleen' dat gebeurt: Bethesda's RPG's bevatten altijd companions, en in de teasertrailer zien we dat er berichten op een muur van het schip zijn geschreven ("Vasco, we're out of Tranquilitea, do not get deaf!") alsof er meer dan één ruimtevaarder aan boord is. En dat klinkt alsof Bethesda toch wel in de buurt blijft van de succesformule van z'n andere RPG's, inclusief companions (met uiteenlopende verhaallijnen en achtergronden) die jou helpen, en jouw hulp ook kunnen gebruiken. Verder is het een kwestie van afwachten om te zien wat deze 'Skyrim in space' allemaal gemeen heeft met Skyrim. Die releasedatum in ieder geval wel, en dat laat zien dat Bethesda erg zelfverzekerd is over Starfield. De releasedatum van Skyrim (11-11-11) is bijna iconisch te noemen – misschien zelfs heilig – en exact elf jaar later een nieuwe IP uitbrengen is een statement.

STARFIELD != STAR TREK

Vanzelfsprekend is Starfield al enkele jaren in ontwikkeling. In 2012/13 stonden de eerste dingen al op papier, na de release van Fallout 4 ging de volledige aandacht op het project en in 2018 zei Howard dat de game uit de preproductie-fase kwam en intern speelbaar was. Uit een interview met The Washington Post blijkt echter dat het idee van een ruimtegame al veel langer rondging binnen Bethesda. Toen Howard net begon had Bethesda de rechten op Traveller, een sci-fi-tabletop-RPG uit 1977, maar daar wisten ze niets van te bakken. In de jaren '00 had Bethesda zelfs even de rechten op Star Trek, en ze brachten ook wat (slechte) games uit binnen die franchise, maar helaas voor ondergetekende werkten ze niet aan een dikke Star Trek-RPG. Dat klinkt namelijk als een natte droom die ik ooit gehad heb.



weetje • weetje

De stijl van Starfield wordt omschreven als 'NASA Punk'.

MAKE IT SO

Ik ben zo'n gast die Morrowind de beste Elder Scrolls vindt, Fallout 4 aan vond voelen als een antiek poppenspel, The Elder Scrolls Online na de review dropte als een ontrouwe geliefde en Fallout 76 nooit een kans gegeven heeft. Ben nogal een zeikstraal als het gaat om Bethesda Studios' RPG's, dus, en wordt daarom niet per se heet onder de oksels van de benaming 'Skyrim in Space'. Een 'Han Solo-simulator' daarentegen? Kijk, nou hebben we het ergens over! En het feit dat er eindelijk, EIN-DE-LIJK een nieuwe engine voor gebruikt gaat worden maakt me ook nieuwsgierig als een kat na een verhuizing. Bovendien ben ik, net zoals Marvin, ook een Trekkie, dus ben nu al klaar om te gaan where no man has gone before.



HALO INFINITE (MULTIPLAYER)

HOPELIJK STAAT DE 'INFINITE' VOOR 'ONEINDIG PLEZIER'

"Men komt voor de campaign, maar blijft voor de multiplayer." Het is een waarheid die op veel games van toepassing is, maar al helemaal op de Halo-serie. Is het splijten van de twee modi daarom een verschrikkelijk idee, of juist een geniale zakenmove? Samuel vraagt het zich af.



Sekiro: Shadows Die Twice. Just Cause 3. Titanfall 2. Batman: Arkham Asylum. Lost Planet. DOOM Eternal. Worms. Wat al deze games met elkaar gemeen hebben, los van 't glasharde feit dat ze jouw tijd allemaal meer dan waard zijn? Enterhaken. Mobiliteit is immers altijd van belang in een beetje videogame, en dus is het geen overdrijving om te zeggen dat enterhaken élke game beter maken. Al helemaal een competitieve shooter als Halo, waarin mobiliteit – horizontaal én verticaal – nog belangrijker is dan goed kunnen richten. Dat zo'n kleine doch krachtige enterhaak fysiek onmogelijk is (vergeet niet dat een beetje Spartan zo'n 450 kilogram weegt, LOL) kan de pret niet drukken. Halo Reach bewees immers hoe fantastisch het was om een jetpack te hebben en de enterhaak gaat voor Infinite minstens net zo baanbrekend zijn. En dan vooral in de multiplayer, waar de veelzijdigheid van dit stuk gereedschap het best tot z'n recht komt. Het overnemen van een banshee die net iets te laag bij de grond vliegt? Een raketlanceerder naar je toetrekken voordat 'ie door de tegenpartij wordt opgepakt? Of simpelweg jezelf naar een vijand takelen zodat je 'm in één klap met je Gravity Hammer kunt pletten? Enterhaak, baby.

ZANDBAK

Het woord veelzijdigheid is ook van toepassing op een andere belangrijke feature van Halo Infinites multiplayer: Equipment. Ja, de ondersteunende Equipment is terug van weggeweest, en de beste uitingen ervan hebben in hun uppie al behoorlijk wat diepgang. Mijn favoriete voorbeeld is de nieuwe Repulsor: een klein, kortstondig energieschild waarmee je energie kunt pareren en terugsturen naar de afzender, zoals een plasmagranaat of volledig opgeladen schot van de plasma pistol. Maar: je kunt er ook extra hoog mee springen, à la een rocket jump, door het naar beneden te richten en te activeren vlak voordat je springt. Veelzijdigheid! Ook voormalige power-ups als de Overshield behoren nu tot Equipment, wat betekent dat ze niet meer direct geactiveerd worden zodra je ze oppakt; je kunt ze nu bij je dragen, zoals elk ander stuk Equipment, en ze activeren wanneer je dat zelf wilt. Klinkt wellicht als een minuscule verandering, maar het is er een die veel meer tactiek aan hectische potjes toevoegt, vooral omdat jouw niet-geactiveerde power-up opgepakt kan worden door de vijand als je vroegtijdig het loodje legt. Voeg hier de nieuwe wapens aan toe, zoals de Skewer (die je lekkere, grote, lompe pijlen laat afschieten; ideaal tegen voertuigen) en je hebt de meest veelzijdige mobiliteit en combat die de Halo-serie ooit gezien heeft. Halo heeft op z'n best altijd organisch gevoeld – als een zandbak waarin alles kon gebeuren – en dat gevoel lijkt keihard terug te zijn in de multiplayer van Infinite.

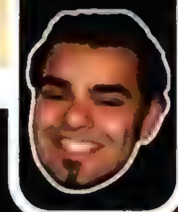
BOTS

Opvallend is ook de manier waarop de multiplayer, behoorlijk letterlijk, z'n eigen verhaal wil vertellen: elk sei-

HOE HALO INFINITE BREEKT MET ÉÉN VAN GAMINGS NAARSTE EINDBAZEN: TIJDSDRUK

Free-to-play! Dat betekent dat er dus geld verdiend moet worden met het bekende (en vaak bekritiseerde) Battle Pass-systeem dat in bijna elke live-service-game opduikt: de kans om (meestal cosmetische) extraatjes te verdienen. Ook hebben deze Passes een tijdslimiet (lees: als je de skins niet binnen de gegeven tijd ontgrendelt, dan kun je ze nooit meer krijgen) dus je snapt hoe dit gamers manipuleert om dagelijks naar een game terug te keren: door hun FOMO aan te spreken. Daarnaast zit de coolste cosmetica meestal vergrendeld achter 'premium' niveaus waar je voor moet betalen (plus: je kunt de ontgrendel-grind versnellen door er echt geld tegenaan te smijten) dus Battle Passes vervullen twee duivelse doelen: ze houden spelers 'kunstmatig' betrokken en ze troggelen geld af. Het toffe aan Halo Infinite, echter, is dat het Battle Passes op een hele vernieuwende manier benadert: ze kunnen namelijk niet verlopen. Je zult dus zelfs de alleroudste Battle Passes kunnen kopen als je pas over een jaar of twee/drie in al dit multiplayer-geweld springt, en persoonlijk vind ik dat een magnifieke keuze; een waarvan ik hoop dat het door de rest van de industrie overgenomen wordt. De vraag is alleen wel: zal het aanslaan? Zullen Battle Passes nog dezelfde aantrekkingskracht hebben zonder die urgentie van voorheen?





zoen zal gepaard gaan met z'n eigen achtergrondverhaal, thema en personages. 343 Industries wil namelijk dat de speler zich niet alleen tijdens het spelen van de campaign een essentieel onderdeel van het Halo-universum voelt, en dus voltrekt alle multiplayer-actie zich af tijdens een parallel, canoniek verhaal. Seizoen 1 heet 'Heroes of Reach' en staat volledig in het teken van de iconische planeet Reach: de plek waar het centrale conflict van de franchise echt losbarstte, en waar in 'het heden' een nieuwe generatie Spartans zich aan het klaarmaken is om te dealen met de nasleep van de gebeurtenissen van Halo 5: Guardians. Dit wordt versterkt door de aanwezigheid van Spartan Academy: een nieuw onderdeel van de multiplayer dat vooral dient als uitgebreide tutorial voor nieuwkomers én diepgaande opwarmplek voor veteranen (bots! Yay!) maar dat dankzij z'n diepe wortels in de lore van Halo ook het gevoel versterkt dat jij, de speler, een klein onderdeel vormt van een groter, constant evoluerend geheel. Al betekent deze narratieve integratie gelukkig niet dat extravagante customization opeens verdwenen is, hoor. Sterker nog: ook die opties zijn uitgebreider dan ooit, en jullie zijn dan ook niet klaar om geteabagt te worden door mijn bloedrode samurai-Spartan met paarse stippen.

PRIJSKAARTJE

Niets is echter zo belangrijk en ingrijpend als het feit dat deze multiplayer vanaf dag één volledig free-to-play zal zijn. Ja, je leest het goed: iedereen kan later dit jaar grátis aan de slag met deze game, wat extra wonderbaarlijk is gezien het feit dat het cross-platform beschikbaar zal zijn op de Xbox Series-consoles én de PC. Een groter dag-één-publiek heeft de franchise nooit gekend. Deze power-move zal Halo Infinite niet alleen in één klap de gevaarlijkste concurrent maken van huidige free-to-play titanen zoals Fortnite, Apex Legends en Call of Duty: Warzone, maar het maakt ook in één klap de teleurstelling goed die veel fans voelden toen ze een jaar geleden een allesbehalve visueel overdonderende Halo Infinite te zien kregen, die vervolgens ook nog eens uitgesteld werd. De grootste en meest diverse multiplayer Halo-ervaring aller tijden, vanaf dag één op zowel Xbox als PC, voor nop? Dat op de Series X ook nog eens met 120 beeldjes per seconde draait, en waar je in Big Team Battle met 24 spelers tegelijk kunt spelen? Inclusief enterhaak?! Dat klinkt als een droom, niet waar? Ja, al betekent dit tevens dat de verwachtingen van de singleplayer campaign hoger zijn dan ooit tevoren, aangezien die nu in z'n uppie een prijskaartje van tussen de 60 en 80 euro moet zien te rechtvaardigen...

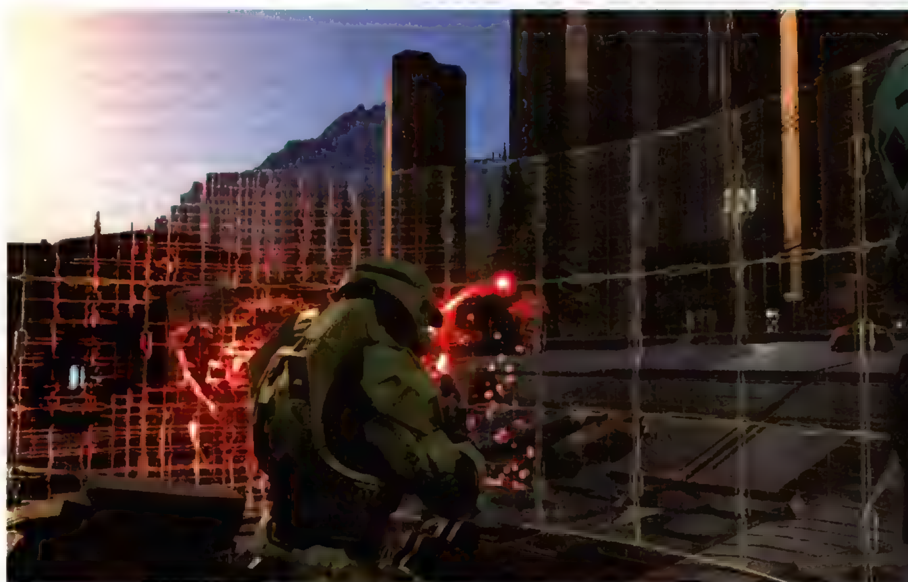


"JULLIE ZIJN NIET KLAAR OM GETEABAGT TE WORDEN DOOR MIJN BLOEDRODE SAMURAI-SPARTAN MET PAARSE STIPPEN."

343 INDUSTRIES VS BUNGIE / HALO VS DESTINY: BATTLE OF THE BROEDERS



Mijn verleden met multiplayershooters wordt voor zo'n 80% gedomineerd door Halo, naast een incidentele Battlefield en aardig wat Gears of War. Tegenwoordig is zo'n beetje het enige wat ik op schietgebied online uitvecht het fantastische Crucible van Destiny 2, niet geheel toevallig ontwikkeld door voormalig Halo-ontwikkelaar Bungie. En dus concurreert 343 Industries wat mij betreft direct met hun broeders van weleer als het gaat om Halo Infinite, hoe ironisch... Nou kan je zeggen dat de Infinite-MP een heel ander beestje is dan Crucible, maar is dat het echt? De gunplay is zéker vergelijkbaar, inclusief de powertrip van het hebben van een soort superkrachten. Beide games zijn daarnaast in principe free-to-play, waarbij zowel Destiny 2 als Infinite met een Seasons-achtig systeem werkt. En ohja, customization lijkt ook bij Halo een steeds belangrijkere plek in te nemen, helemaal nu er Battle Passes in play komen, iets wat bij Destiny al op dag één een prioriteit was. Het unieke aan Halo is nu alleen dat je 70 euro moet betalen voor een singleplayer ennuh, tja... dat het Halo is? Maar je kunt je afvragen wat dat nog voor betekenis heeft.





THE ANACRUSIS

DAWN OF THE LEFT 4 DEAD-KLONEN



Sinds hij als edgy tiener met de muziek van Suicide Silence in z'n oren zombies zat af te knallen in de eerste Left 4 Dead, wil Marvin alleen maar meer. De sequel gaf dat. Toch wilde hij méér. Maar omdat Valve een fobie heeft voor alles met '3' in de titel, is 'ie aangewezen op Left 4 Dead-klonen van andere devs, zoals The Anacrusis.

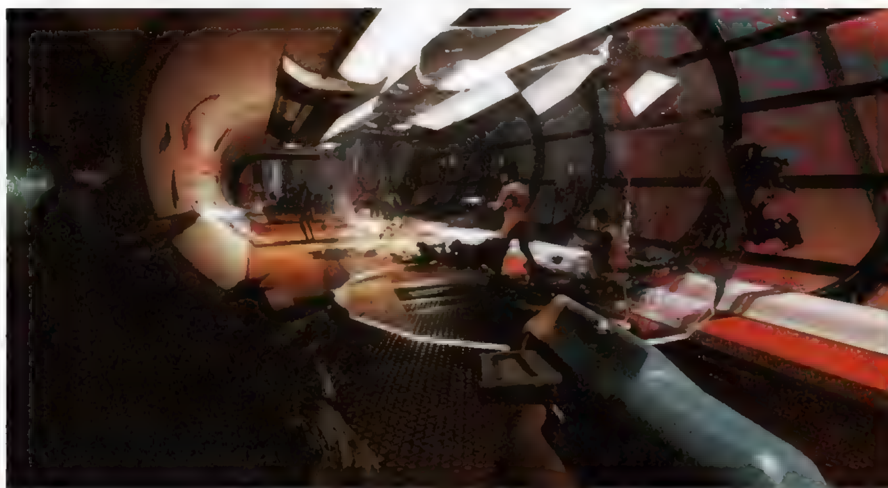
Tijdens afgelopen E3 ging ik er vanuit dat Back 4 Blood de enige Left 4 Dead-kloon was die de revue zou passeren, maar ineens was daar The Anacrusis. Een coöperatieve shooter waarin vier spelers een gigantisch ruimteschip doorlopen en gaandeweg een horde aliens van zich af moeten schieten. De game wordt ontwikkeld door Stray Bombay, een studio onder leiding van Chet Faliszek: hij was een van de schrijvers van Half-Life 2: Episode One, Episode Two, Portal en ja... Left 4 Dead. De eerste titel van Stray Bombay is dus een nieuwe interpretatie van de co-op-zombieshooter, al zijn er wel wat verschillen op te merken.

70'S COOL

Het eerste grote verschil is dat de stijl werkelijk van The Anacrusis afdruipt. Het heeft een soort 70's scifi-insteek, met enorm kleurrijke outfits en dito inrichting van het ruimteschip. Echt een blast from the past... maar dan in de toekomst, ofzo. Het lijkt in ieder geval een stuk aangenamer om naar te kijken dan de donker belichte steegjes en verwoeste beschaving van Left 4 Dead, al valt hetzelfde helaas niet te zeggen voor de vijanden.

Verrotte zombielijken maken in dit ruimteschip namelijk plaats voor aliens, maar degene die we tot nu toe gezien hebben vallen een beetje tegen (om over de clunky animaties nog te zwijgen). Ze lijken op ongeïnspireerde varianten op de aliens uit Prey; ook compleet zwart, maar steevast met een menselijke gedaante en (hoogstwaarschijnlijk) zonder de mogelijkheid om in een theekopje te veranderen. Er zijn de standaard voetsoldaataliens (de 'normale zombies'), maar ook 'speciale' varianten. Zo spawnt The Spawner allerlei kleine turret-alientjes die jou blijven aanvallen tot hun papa dood is, fuckt The Flasher met jouw zicht, en is The Brute een soort Tank uit L4D; tja, klinkt tot nu toe nog niet echt spannend. Het is dan ook niet de vormgeving die de aliens interessant moeten maken – al houdt Stray Bombay ongetwijfeld nog wat alien-varianten achter de hand –, het gaat meer om hoe ze zich gedragen.

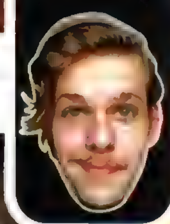
> "DE REDEN DAT IK THE ANACRUSIS DIRECT GA CHECKEN ALS 'IE UITKOMT OP XBOX GAMES PASS, ZIJN VOORAL DE WAPENS."



AI ACHTER HET STUUR

De grote ster van de show is de "AI Driver", die ervoor moet zorgen dat The Anacrusis "oneindig herspeelbaar" blijft, ondanks dat de levels altijd hetzelfde blijven. Deze AI is verantwoordelijk voor het spawnen van de vijanden, voor het plaatsen van wapens, gadgets en pick-ups, en voor het dirigeren van bosses. De AI Driver is ontwikkeld door Kimberley Voll, voormalig technical designer bij Riot Games (van League of Legends-faam) en medeoprichter van Stray Bombay.

Voll heeft een PhD in artificiele intelligentie – die weet dus wel van wanten – en haar AI heeft geleerd van hoe spelers zich gedragen in dit soort coöperatieve shooters. Dat zou er voor moeten zorgen dat 'ie precies weet wanneer hij de spelers uiteen kan drijven met







DIE ANDERE LEFT 4 DEAD-KLOON: BACK 4 BLOOD

De devs van The Anacrusis lopen lang niet zoveel te pochen met hun Valve-connectie als de makers van die andere L4D-kloon: Back 4 Blood. Niet alleen is de naam van die co-op-zombieshooter (ja, met echte zombies) een rip-off te noemen, "van de makers van de veelgeprezen franchise Left 4 Dead" is het eerste wat je ziet als je de game googlet. Niet zo gek ook, want ontwikkelaar Turtle Rock werd destijds opgekocht door Valve en is inmiddels weer onafhankelijk geworden, en een groot deel van het L4D-team is in tact gebleven. Qua insteek lijkt Back 4 Blood ook meer op Left 4 Dead dan The Anacrusis, en daarom zal die game voor fans meer als thuiskomen aanvoelen. Wil je dus een échte Left 4 Dead-kloon, dan is deze voor jou, al moet daar bij gezegd worden dat B4B er ook een twist tegenaan gooit. Er zit namelijk een 'deck building system' in, wat wil zeggen dat je kaarten verdient en in moet zetten. Aan het begin van een match kies je drie kaarten om te activeren (uit je eigen deck, die vijftien kaarten telt), en bij elke saferoom kun je een extra kaart kiezen. Er zijn vier soorten kaarten: Reflex (voor speed- en staminabonussen), Discipline (voor betere accuracy, healing, resistances e.d.), Brawn (buffs voor je eigen health, damage,etc.) en Fortune (meer 'geluk'). Daar staat tegenover dat een vijandelijke AI zogenaamde 'corruption cards' inzet om jou het leven zuur te maken (waardoor je bijvoorbeeld gelijk aan het begin tegenover een gigantische Ogre staat). Ook nieuw is dat er een shop inzit aan het begin van een level, waarin je wapens en items kunt kopen. Belangrijk verschil met de oldskool L4D is dat er geen health en dergelijke meer te vinden is in de saferooms, die moet je zelf kopen! Over het schietgeweld en de vele soorten speciale zombies die in Back 4 Blood zitten ben ik wel gerust, maar het succes van deze game zal afhangen van dat kaartsysteem. Voegt het echt iets toe? Is het diepgaand genoeg om lang leuk te blijven? En werkt het goed in multiplayer? We zullen het snel weten, want 12 oktober komt 'ie al uit, en de review kun je natuurlijk lezen in de PU!

een goed geplaatste boss of speciale alien, bijvoorbeeld. Klinkt leuk en aardig, maar het valt nog te bezien of deze AI het in zich heeft om de speler na tientallen uren aan gameplay nog te verrassen.

FANTASIEVOL ARSENAAL

De reden dat ik The Anacrusis direct ga checken als 'ie uitkomt op Xbox Games Pass, zijn vooral de wapens. Want dit is zeker geen standaard zombie-afslacht-arsenaal. Zo is er een stasis-granaat, een shield-granaat, een zwart-gat-granaat, een wapen dat elektriciteit schiet en meerdere vijanden kan raken, een meer standaard laser-rifle, en zelfs een wapen waarmee je teamgenoten weer tot leven kan wekken. De devs beloven dat dit het tipje van de sluier is, en zeggen dat je nog veel meer "fantastical weapons" kan verwachten.

Naast de wapens hebben vooral de perks invloed op hoe je speelt. Deze perks, die onder andere je wapens sterker kunnen maken, zijn (willekeurig) verkrijgbaar via 'matter compilers' die door de levels verspreid liggen, en er moeten tientallen perks inzitten. Door ze te verzamelen en te upgraden boek je een soort progressie in de game (mogelijk zit er een levelsysteem in, dat is nog onduidelijk), maar dit zal er niet voor zorgen dat je vastzit aan één class, zoals bij dit soort games vaak het geval is. De insteek is dat je gaandeweg beslist hoe je wilt spelen, afhankelijk van wat jouw team op dat moment nodig heeft. En het mooiste: als jij al veertig uur in de game hebt zitten en talloze perks hebt vrijgespeeld, kan íedereen die zich bij je team voegt gebruik maken van dezelfde perks!

SOCIAAL (HER)SPELEN

Als er één woord vaak genoemd wordt bij het aankondigingsmateriaal van The Anacrusis, dan is dat dus wel 'sociaal'. Want dat is waar het allemaal om draait: lekker samen knallen. Om dat mogelijk te maken ondersteunt de game ook direct crossplay (tussen PC en Xbox). Natuurlijk willen de devs dat je vaak terugkeert, en ze beloven nog jaren lang nieuwe content aan de game toe te voegen. Het lijkt erop dat het gaat om nieuwe personages (en wapens, perks, etc.), maar ook nieuwe 'seizoenen' waarin het verhaal verdergaat. Een verhaal dat je samen, spelenderwijs moet unlocken.

Het lijkt me een goed teken dat de devs herspeelbaarheid benadrukken, want die herspeelbaarheid zorgt er bij Left 4 Dead 2 voor dat de game nog altijd in de top 50 van meest gespeelde games op Steam staat en ik me er altijd mee kan vermaken als ik 'm weer eens opstart. Mods zijn daar een cruciaal onderdeel van, en daarom belooft Stray Bombay dat er vanaf dag één al enkele door spelers gemaakte mods beschikbaar zijn, en dat de game sowieso makkelijk te modden is. Al met al klinkt dit als 'Left 4 Dead 2 in space', en dat is iets waar ik als L4D-fanboy erg vrolijk van word. Hopelijk komt 'ie snel uit, dan download ik in de tussentijd alvast wat edgy metal-albums.



VAN ADVANCE WARS TOT ZELDA

JURJEN, SAMUEL EN PETER BESPREKEN Nintendo Direct

Uiteraard zaten de grootste Nintendo-fans van de redactie er helemaal klaar voor: de Nintendo Direct waarin de ene na de andere Switch-kraker onthuld zou worden. Of, nou ja, gelukkig verwachtte niet iedereéén zoiets.





Van tevoren had ik mezelf al toegesproken: Jurjen, verwacht er nou niet teveel van. Dus ik verwachtte er niet zo veel van, de Nintendo E3-presentatie van 2021. En toch was ik teleurgesteld. Eigenlijk was al het écht goede nieuws op twee handen, pardon, twee vingers te tellen: er komt een nieuwe 2D-Metroid en Breath of the Wild wordt een soort Breath of the Sky. Wat ik vooral miste was een echte Nintendo-kraker, zoals een nieuwe Smash Bros, Mario Kart, Zelda BOTW of Mario Odyssey. Wat moet Nintendo's najaarsklapper nu dan worden? WarioWare?



Ik verwachtte echt geen réét van Nintendo dit jaar – want dat de gehele E3 een oppervlakkig fiasco zou worden dankzij de gevolgen van een bepaald virus was immers geen verrassing – maar ik werd dus echt uit m'n stoel geblazen van wat ze ondanks alles hebben kunnen laten zien. Toegegeven, dat is deels te danken aan het feit dat ik als competitieve Smash-speler dus extra meerwaarde haalde uit de reveal van Tekkens Kazuya als gastpersonage (hoe meer iconische fighter-franchises een spot krijgen in Smash, hoe beter) maar dan ook nog eens 2D Metroid? En, jawel, een nieuwe WarioWare?! Shit man, als ze nou ook eindelijk dat langverwachte vervolg op F-Zero GX hadden aangekondigd dan had het al helemaal geleken alsof Nintendo deze Direct specifiek voor mij had gemaakt.



Nou ja, als Kazuya die Captain Falcon in een vulkaan gooit een signaal moet zijn, hoef je niet te rekenen op een nieuwe F-Zero. Aan de andere kant, als je me van tevoren had verteld dat Nintendo Metroid Dread én Advance Wars zou terugbrengen, had ik je vierkant uitgelachen! Dat zijn dan ook mijn najaarstoppers. Verder ben ik helemaal Team Samuel: mijn verwachtingen waren ontzettend laag door corona en daardoor was het best een aangename presentatie. (Het helpt ook een beetje dat de andere E3 presentaties zo bagger waren!) Ik denk wel dat we in een coronavrije wereld de grote onthulling van de nieuwe Zelda hadden gekregen, inclusief de exacte releasedatum. Wat we tijdens E3 zagen was net te weinig om als hoofdgerecht van de presentatie te dienen.











Nou ja, dan leer ik hier in elk geval van dat ik voortaan mijn verwachtingen nóg lager moet instellen. En tja, natuurlijk heeft Nintendo last van die corona-crisis, dus vooruit, misschien ben ik gewoon teveel aan het zeuren. Aan de andere kant: als we vanaf nu niet meer over game-ontwikkelaars mogen zeuren omdat ze gebukt gaan onder de corona-crisis, is het eind natuurlijk ook een beetje zoek. Want ook al heeft Peter gelijk, en is naast Metroid Dread de terugkeer van Advance Wars ook wel iets om dit jaar naar uit te kijken; dat die remake van twee oude GBA-games (met volgens mij exact dezelfde gameplay als 20 jaar geleden) een najaarstopper moet worden geeft denk ik wel aan hoe dun de spoeling dit jaar is.



Daar heb je natuurlijk gelijk in, maar ik denk wel dat dit alles bewijst dat Nintendo een gezonde visie heeft voor de toekomst. Ik loop bijvoorbeeld zelf al twee generaties lang te zeiken dat ik het zo jammer vind dat de 'middenmoot' van gaming steeds meer aan het verdwijnen is, en dat we steeds meer alleen de keuze krijgen tussen gigantische AAA-ervaringen en kleine indie-games. Terwijl we in het PS2-/GameCube-/Xbox-tijdperk juist zoveel middenmoot-titels hadden: toffe, goed geproduceerde games die je in een dag of twee kon uitspelen. Het feit dat Nintendo klassiekers als WarioWare en Advance Wars terugbrengt uit dat GameCube- en Game Boy Advance-tijdperk, bewijst dat ze zowel luisteren naar de hardcore gamers die hun geliefde franchises missen – wat mogelijk betekent dat F-Zero óók een keer terugkomt, giechel – als dat ze zelf ook behoefte hebben aan de terugkeer van die memorabele (en niet zo ontiegelijk duur te produceren) middenmootgames. En dat is een trend die de gehele gamesindustrie mag volgen, vind ik!





Inderdaad, het is goed dat er weer meer ruimte voor midbudget-games is, en naar mijn mening zie je daardoor de afgelopen jaren al meer diversiteit in gamegenres. De Nintendo Switch helpt daar zeker aan mee. Wat een third-party-beest is dat ding geworden, zeg. Ik denk dat dit de pijn van de 'oké' E3 presentatie ook deels verzacht. Er verschijnt nu iedere maand wel iets interessants voor de Switch, ook al blijven de first-party krakers zeldzaam. En laten we nog een belangrijk ding niet vergeten: Nintendo heeft de E3 niet meer nodig. Als de afgelopen jaren enige indicatie zijn, krijgen we voor de feestdagen weer een Nintendo Direct met hopelijk nog een leuke najaarsverrassing. Het hele jaar door is het E3 voor Nintendo-fans: een eindeloze cyclus van krankzinnige geruchten, onrealistisch grote hype en daardoor soms bittere teleurstelling. Wat een droom. Of wilde ik nachtmerrie zeggen? Ik vergat het punt dat ik wilde maken... maar die 4K Nintendo Switch kan ieder moment onthuld worden. Ik voel het! [Ha! - Marvin, na de OLED-onthulling] »



EN DE EEN NA LAATSTE SMASH ULTIMATE-VECHTER IS... KAZUYA MISHIMA VAN TEKKEN!



Veel Smash-fans waren enigszins teleurgesteld door deze aankondiging, aangezien ze op een 'grootsere' third-party crossover hadden gehoopt, zoals bijvoorbeeld Master Chief. Persoonlijk ben ik echter ontzettend blij dat er nog een iconische vechtserie als Tekken gerepresenteerd wordt in Smash, naast conculega's als Street Fighter en King of Fighters. (De laatste DLC-fighter mag van mij daarom gerust Sol Badguy van Guilty Gear, Nightmare van Soulcalibur of Ryu Hayabusa van Dead or Alive worden!) Maar vooral indrukwekkend is hoe Sakurai erin geslaagd is om het gevoel van Tekken na te bootsen in de gameplay van Smash, aangezien beide franchises fundamenteel anders wegspelen: Smash vereist weinig knoppen en heeft relatief weinig moves, terwijl Tekken tientallen moves en combo's per personage heeft. Toch kun je ook hier in Ultimate met Kazuya ellenlange strings uitvoeren van moves die vloeiend in elkaar overlopen, uiteraard in combinatie met die iconische Tekken-vonken en intense geluidseffecten. Dit is de gouden standaard van wat DLC hoort toe te voegen aan een game!



THE LEGEND OF ZELDA:
BREATH OF THE WILD 2

Helaas werd de releasedatum van het vervolg op Breath of the Wild (volgens velen de beste game ooit) niet onthuld, maar gelukkig werden er wél nieuwe beelden van die felbegeerde game getoond. Samuel en Peter bespreken wat ze zagen en verwachten.

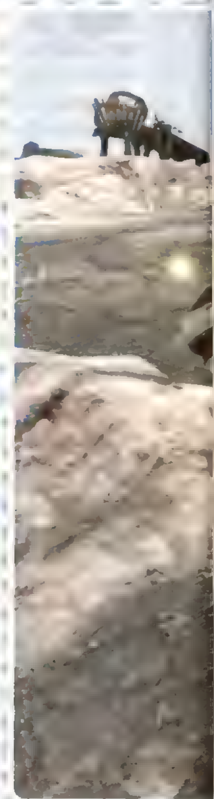


Samuel, wat vond jij van de E3-beelden van Breath of the Wild 2?! Ik zag een hele hoop nieuwe dingen langskomen in de cryptische trailer; waar wil je het over hebben? De nieuwe wereld in de lucht? De terugkeer van Hyrule met sterkere vijanden? De terugkeer van Ganondorf in al zijn opgedroogde glorie? Links nieuwe robothand en outfit met één blote tepel? Een speelbare prinses Zel... oh wacht, die laat Nintendo letterlijk en figuurlijk vallen... Hey, Link kan nu de tijd terugdraaien met zijn stasis! Je kan wel zeggen dat ik hyped ben.

Zelda is al sinds 2001 speelbaar in games als Smash en Hyrule Warriors, dus, ach, maakt het uit dat we weer met Link spelen? Althans... misschien is dat niet eens zo. Mijn favoriete ding van de nieuwe gameplaybeelden zijn namelijk de vele fan-theorieën die eruit zijn voortgekomen, waaronder de theorie dat we in deze game niet met Link spelen, maar met een reïncarnatie van Ganondorf (!) die zichzelf wil loskoppelen van zijn vloek van oerdemoon Demise. Het zou deels verklaren waarom Nintendo zo hard inzet op de heruitgave van Skyward Sword: die game verklaart immers hoe Ganon(dorf) is voortgekomen uit Demise z'n eeuwige toorn.

Ja, goed gezien! Het is inderdaad opvallend dat alle 'Sky'-gedeeltes van de trailer het gezicht van 'Link' niet lieten zien. Ik heb al de gekste theorieën langs zien komen: je speelt als een eerdere versie van Link, je speelt als Zelda, je speelt als Dries Roelvink... alleen een speelbare Ganondorf vind ik ook het interessantst klinken. Zijn Wind Waker-versie is nog steeds mijn favoriet omdat hij zo bij het verhaal betrokken was. En dat je op het eind zijn menselijke vorm niet zag in Breath of the Wild, vond ik best wel een anticlimax.







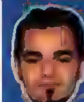

De coolste theorie vind ik echter deze: in de trailer zien we dat de game een gigantische focus legt op de lucht en op zwevende gebouwen, en volgens de theorie komt dit omdat Hyrule volledig ten onder dreigt te gaan dankzij de fysieke terugkeer van Demise. In Breath of the Wild werd zijn vehikel Ganon namelijk voorgoed gedood, en dus komt Demise nu maar terug om het werk zélf af te maken, wat de Hylians dwingt om met de geavanceerde technologie van de Sheikah het luchtruim op te zoeken. Oftewel: Breath of the Wild 2 wordt een préquel van Skyward Sword, want: tijd is cyclisch. Mic drop. Wat de waarheid ook moge zijn, het is duidelijk dat de release van Skyward Sword HD later dit jaar allesbehalve toevallig is.


Als ik eerlijk ben, vind ik het altijd heerlijk dat Shigeru Miyamoto en Eiji Aonuma een gezonde schijt hebben aan de tijdlijn van de Zelda-serie, al klinkt de Demise-theorie wel vet. Over callbacks gesproken, hoe denk je dat ze het Hyrule uit de eerste game terugbrengen? Wordt het verbonden met de Skywereld en kan de Switch dat aan, of gebeurt het toch in de vorm van flashbacks? Ik zag wel nieuwe vijanden langskomen en de bokoblins hebben ook allemaal langere hoorns. Dat kan er inderdaad op wijzen dat een nog sterkere macht ze nu leidt. Maar hopelijk wordt het niet te veel van hetzelfde. Na Hyrule Warriors: Age of Calamity heb ik die plek echt wel gezien.


Ik denk dat Hyrule in dit vervolg net zo zal terugkomen als Kanto in Pokémon Gold & Silver: in z'n volledigheid, maar in minder detail. Want het gros van de NPC's en setpieces zullen ongetwijfeld 'verplaatst' zijn naar het luchtruim, en waarschijnlijk is er ook wel een deel van de kaart ondergelopen door een overstroming, ofzo, om nog meer rekenkracht te besparen. Al denk ik niet dat we ons heel erg moeten focussen op de speelwereld, maar op de gameplay. Het was immers altijd de vraag geweest hoe Breath of the Wild 2 zichzelf zou differentiëren van z'n voorganger zonder aan te voelen als een veredelde uitbreiding, en ik denk dat je in je eerste alinea al noemde hoe: door zich te focussen op die nieuwe, TENET-achtige, rewind-kracht van stasis. We zien Link (?) het al offensief gebruiken, maar je kunt er donder op zeggen dat Nintendo er ook complexe, Portal-achtige omgevingspuzzels omheen heeft gebouwd. En wedden dat tijdmanipulatie ook een rol gaat spelen in het verhaal? Wat het ook moge zijn: ik ga die blote tepel rocken als een baas!



DE LEGENDE VAN DE KAPOTTE GAME & WATCH


Nintendo brengt in november dus een nieuwe, moderne Game & Watch-handheld uit ter ere van Zelda's 35-jarige jubileum, vergelijkbaar met wat ze vorig jaar hadden uitgebracht voor Super Mario Bros. Het apparaatje zal bevatten: de eerste twee 8-bit Zelda-games, de (originele) Game-Boy-versie van Link's Awakening, een digitale klok, en een aangepaste versie van het simplistische Game & Watch-spelletje Vermin. Begrijpelijk lopen niet heel veel mensen warm voor een goedkoop stukje plastic waar ze zestig euro voor moeten betalen en waar ze maar drie (Vermin telt niet) eeuwenoude retro-spelletjes voor krijgen, maar... ik voel me haast verplicht om er tòch eentje te pre-orderen. Ik kreeg namelijk mijn allereerste game-apparaatje ooit in 1990, toen ik vijf was, en het was de allereerste Zelda-handheldgame: de ZL-65 Zelda Game & Watch. Het had twee schermen (zoals de DS later!) en je kon er een primitief maar toch verrassend vermakelijk spelletje op spelen waarbij je van links naar rechts liep en vijanden versloeg met je zwaardje.

Helaas was ik te jong om er degelijk mee om te gaan, want op een dag drukte ik met de punt van een pen door het flinterdunne plastic dat tussen de twee schermen zat. Want het dunne materiaal zat me dwars. Wat ik echter niet wist, was dat dit 'plastic' eigenlijk een kabel was dat de twee schermen met elkaar verbond, en vanaf dat moment was het bovenste scherm (en dus de gehele game) niet meer speelbaar. Ik heb dertig jaar geleden dus een belangrijk stukje gamegeschiedenis gemold – iets wat nu ook een flinke duit waard zou zijn geweest – en daar heb ik me heel lang schuldig om gevoeld. Ongeacht dat het een compleet ander product is, zou je dus kunnen zeggen dat ik deze nieuwe Zelda Game & Watch ga halen om, hopelijk, een verloren stukje van m'n jeugd terug te kopen.



METROID DREAD

Op de E3 2017 maakte Nintendo bekend dat Metroid Prime 4 in ontwikkeling was. Dat is vier jaar geleden. Dus hoopte Jurjen dat we tijdens de Direct van 2021 dan eindelijk eens wat meer dan het logo van die game te zien zouden krijgen. En toen verscheen opeens Metroid Dread in beeld.





Metroid Dread was voor mij echt een complete verrassing. Ik had verwacht dat Metroid Prime 4 de game zou worden die Metroid weer op de kaart zou zetten als de derde grote, avontuurlijke franchise van Nintendo (naast Zelda en Mario). Dus viel mijn mond wel even open toen opeens de tekst 'Metroid 5' in beeld verscheen, later gevolgd door de echte titel: Metroid Dread.
Geen nieuw driedimensionaal first-person Prime-avontuur dus, maar een meer traditionele, zijwaarts scrollende Metroid-ervaring. Ik teken ervoor. En de eerste gameplaybeelden waren... niet slecht. Vooral de soepele manier waarop Samus kan rennen, springen, sliden, hangen en wisselen tussen die acties maakte een erg goede indruk.

BEHOORLIJK GOED

Toch zijn er ook wel wat dingen die me zorgen baren. Want anders dan klassieke 2D-Metroids als Super Metroid, Metroid Fusion en Metroid: Zero Mission wordt Dread niet ontwikkeld door een intern team van Nintendo, maar door de Spaanse studio MercurySteam. Die studio maakte eerder al het behoorlijk goede Metroid: Samus Returns voor de 3DS, en zoals ik met 'behoorlijk goed' al aangeef, was die game gewoon niet zo briljant als Fusion of Zero Mission.
Bovendien staat die E.M.M.I. me wat tegen. Want die witte robothond moet blijkbaar de voornaamste vijand worden, maar daarvoor mist hij de persoonlijkheid van een Ridley, en het lijkt me eerder irritant dan angstwekkend om steeds door dat mechanische ding achtervolgd te worden.



ORI EN HOLLOW KNIGHT

Heb ik dan geen zin in Dread? Jazeker wel! Sinds Super Metroid in 1994 het genre dat we tegenwoordig Metroidvania noemen vrijwel perfect op de kaart zette, ben ik fan van de franchise, en eerder genoemde games als Fusion en Zero Mission reken ik tot mijn all-time-favorites. Dat gezegd hebbende zijn er sindsdien in datzelfde genre heel wat andere goede games verschenen, waaronder hoogtepunten als Ori en Hollow Knight, die vaak weer een heel eigen draai aan de formule gaven.
Ik ben benieuwd of MercurySteam van Dread iets kan maken wat niet alleen met eerdere Metroids maar ook met Ori en Hollow Knight kan wedijveren.



DE KANS VOOR SAMUS



Gemengde gevoelens, hier. Enerzijds maak ik me namelijk zorgen: ontwikkelaar MercurySteam staat niet bepaald bekend om hun consistentie, en hun remake Metroid: Samus Returns voelde stroever en lineairder dan een Metroid zou moeten voelen. Ook voel ik allesbehalve 'dread' wanneer ik kijk naar antagonist E.M.M.I.: dat minimalistische, Apple-achtige design, in combinatie met één groot, rood oog, is dusdanig dertien in een dozijn voor iets futuristisch en technologisch, dat er van intimidatie nou (nog) niet echt te spreken valt. Anderzijds voel ik pure extase, want dit is wel gewoon een nieuwe, traditionele Metroid-game. Een die ook nog eens letterlijk belooft verder te gaan waar legendarische voorganger Fusion ophield! Nou, daar teken ik direct voor; no questions asked.
Misschien nog wel belangrijker dan dit alles is dat Dread wel eens de sleutel kan zijn tot een gezonde toekomst voor de gehele franchise. Want dit is de eerste keer in 25 jaar dat er een Metroid-game verschijnt op een platform dat volledig omarmd is door z'n gehele doelgroep. Want de Game Boy Advance? Geliefd door Nintendo-fans, maar niet door (andere) hardcore gamers. De GameCube? Geweldig apparaat, maar liefhebbers van first-person games ontweken het als de pest. En de Wii? Verkocht als een tiet, maar vooral aan kinderen en omaatjes. Pas nu, op de Switch, komt Metroid eindelijk naar een platform dat in handen is van gamers die daadwerkelijk op dit soort ervaringen zitten te wachten. Begrijp me niet verkeerd: Dread gaat echt niet de cijfers van Mario Kart of Animal Crossing verslaan, maar het zou de franchise wel eindelijk eens uit die gevaarlijke über-niche kunnen trekken waar het al veel te lang en onverdiend in zit!



MISSING IN ACTION

Metroid Prime 4 was toch wel de grootste ontbrekende game van Nintendo's E3-presentatie. Maar er waren wel meer ontbrekende games die we graag even voorbij hadden zien komen.

BAYONETTA 3

Net als Metroid Prime 4 werd de derde Bayonetta aangekondigd in 2017... en hebben we er sindsdien niets meer van vernomen. Of, nou ja, niets... zo eens per jaar melden de mannen van PlatinumGames dat de ontwikkeling best lekker gaat. En dat was het dan.



DE ZELDA-PORTS

Na de verwachte port van Zelda: Skyward Sword is het zo goed als zeker dat de al net zo verwachte ports van Zelda: Twilight Princess en Zelda: Wind Waker ook naar de Switch komen, nog voordat Breath of the Wild 2 voor die Switch verschijnt. Dus was het eigenlijk wel de verwachting dat Nintendo die ports tijdens de E3-Direct op z'n minst even zou noemen. Maar Nintendo zweeg, ook wat deze Zelda's betreft.



MARIO

Ja ja, ik wéét dat we vorig jaar nog die port van Super Mario 3D World met dat heerlijke 'extraatje' Bowser's Fury hebben gehad. Maar het is inmiddels al weer vier jaar geleden dat we met Super Mario Odyssey een écht nieuwe Mario-platformer mochten ontvangen. En dat extraatje Bowser's Fury deed me sterk vermoeden dat er momenteel aan een openwereld-Mario-game genaamd Super Mario Odyssey 2 gewerkt wordt. En dat geloof ik nog steeds. Maar geloven of niet, op de E3 werd er in elk geval met geen woord over gerept.



DONKEY KONG

De allereerste Donkey Kong, de legendarische arcadegame waar de glorietocht van Nintendo en Mario min of meer mee begon, verscheen in 1981. Dat is dit jaar dus exact veertig jaar geleden. Je zou verwachten dat Nintendo dit zou willen vieren, bijvoorbeeld met een vervolg op het machtige Donkey Kong Country: Tropical Freeze dat in 2014 voor de Wii U verscheen en via een port al op de Switch te spelen is. Maar nee: geen woord over Donkey Kong op deze E3.





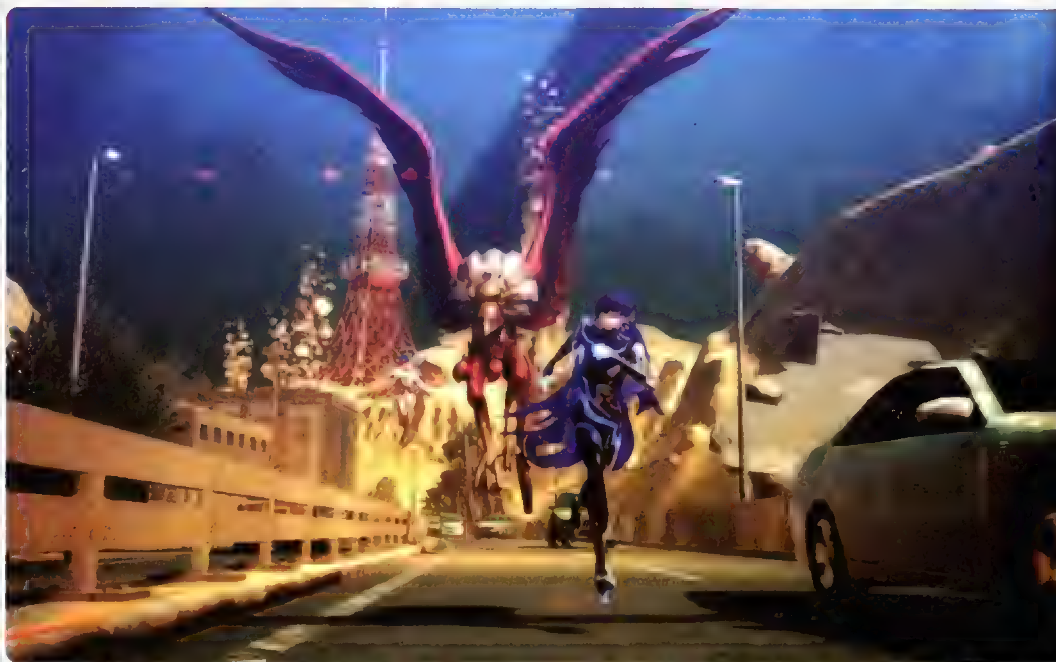
POKÉMON

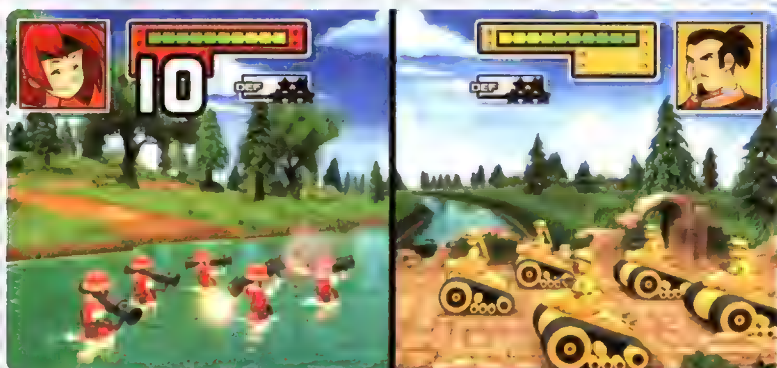
Gezien het toch wat magere aanbod aan games in 2021, zou je verwachten dat Nintendo ons tijdens de presentatie nog wel even had herinnerd aan het feit dat er dit najaar ook nog twee grote Pokémon-titels verschijnen: Pokémon Shining Pearl/Brilliant Diamond en Pokémon Legends – Arceus. Maar Nintendo deed alsof ze niet bestonden.

SHIN MEGAMI TENSEI V



De reden dat MegaTen zoveel kleurrijke spin-offs heeft, zoals Persona, is zodat het zelf stiekem continu hetzelfde kan blijven doen. Dit vijfde deel is qua opzet dan ook hetzelfde als de voorgaande delen: je vecht en verzamelt demonen in een post-apocalyptisch Tokio en beïnvloedt daarbij de oorlog tussen elk mogelijke god, demoon en ander mythologisch wezen dat je maar kunt bedenken. En dat doe je door om de beurt magische aanvallen uit menuutjes te kiezen die, als je vijandelijke zwaktes weet te raken, jou extra beurten opleveren. Niks nieuws onder de zon. En dat is helemaal prima, want Shin Megami Tensei V volgt een verslavende formule. Gelukkig verbetert het wel alles eromheen: de graphics zijn oogstrelender dan ooit tevoren, random battles bestaan niet meer (je ziet vijanden nu gewoon rondlopen!) en de gebieden waarin je rondrent zijn grootser en desolater dan ooit te voren. Dit is voor de Switch-bezitter die de meest hardcore ervaring van 't jaar wil!







ADVANCE WARS 1+2: RE-BOOT CAMP



Oorlog, is het niet fantastisch? Het bracht ons in ieder geval de heerlijke Advance Wars-series. Maar nadat de laatste DS-titels flopten, zwaaide Nintendo met de witte vlag. Tot komende december dan, want dan verschijnt Advance Wars 1+2 Re-Boot Camp. HD-remakes van de eerste twee Advance Wars voor de Game Boy Advance. Ik moest eerlijk gezegd even wennen aan het nieuwe celshaded stijltje van de CO's (Commanding Officers) en de plastic uitziende speelgoedsoldaatjes en tanks. Maar de speelsessie van de Nintendo-medewerkers deed een hoop twijfels wegebben. Ja, het stijltje is wat saaier, maar holy shit, wat zien de animaties er leuk uit!
Het turn-based tactische steekspel tussen de verschillende units en de beeldvullende CO Powers lijkt ook één-op-één overgenomen te zijn. Het is vergelijkbaar met Fire Emblem, maar dan zonder de RPG-mechanics en het opbouwen van social links zoals in de latere titels. Advance Wars is pure tactische gameplay, waarin je vaak met een beperkt aantal eenheden de tegenstander moet verslaan of zijn basis moet overnemen. Dat kan op veel manieren, want tanks zijn handig tegen soldaten, maar zwak tegen langeafstandsraketten. Die kunnen weer niet direct terugvechten als ze aangevallen worden, dus je moet ze goed beschut opzetten in een stad of een bos. En dan heb je nog helikopters en duikboten en... en... shit, ik ben nu al weer 101 tactieken aan het bedenken...
Hopelijk wordt álle bonuscontent overgezet, want ik herinner me dat de GBA-games volgepropt zaten met extra maps, personages en kostuums. De grootste bonus is al bevestigd door Nintendo: online play. Je kan tot en met vier spelers online oorlog voeren en – ik zal eerlijk zijn – dat is voor mij de volle prijs al dubbel en dwars waard.

WARIOWARE: GET IT TOGETHER



Wario is terug als Nintendo's eigen Bobby Kotick! Nou oké, dat is niet heel erg aardig... voor Wario. Waar bij Activision medewerkers uit alle studio's wegrennen, weet Nintendo's hebberige ondernemer al zijn gameontwikkelaars gewoon weer te verzamelen. Sterker nog, deze keer zijn alle gekke WarioWare-personages speelbaar en je kan zelfs met z'n tweeën de microgames verslaan. Personages hebben ook verschillende skills: Wario heeft een jetpack waarmee hij met z'n dikke reet kan rondvliegen, Mona heeft een vliegende scooter en een boemerang, terwijl 18-Volt discussen kan werpen. Je kan dus met elk personage een microgame anders oplossen.
Die microgames zijn trouwens weer de echte showstoppers; je mag tongen naar ijsjes begeleiden, okselharen uittrekken en huilende baby's wiegen. Je krijgt waarschijnlijk de slappe lach tussendoor, wat funest is want de volgende minigame start een paar seconden later al. De retro Nintendo-games zijn ook terug en er zitten zelfs wat moderne titels tussen als microgames, zoals Animal Crossing: New Horizons en Fire Emblem: Three Houses. Of dit bizarre pakket ook de volle prijs waard wordt valt te bezien. De 2D-stijl is lekker gek, maar het mist de wow-factor op een HD-console. Ik kan me wel voorstellen dat dit laat op de avond tevoorschijn wordt gehaald als iedereen lam is en je een domme game wil spelen. Aan de andere kant, de Jackbox-games doen ongeveer hetzelfde en die zijn een stuk goedkoper dan WarioWare...







MARIO PARTY SUPERSTARS



Mario Party is terug! Opnieuw. Maar deze keer gooit Nintendo het over een hele andere boeg: in plaats van nieuwe boards en minigames te bedenken, hebben ze oude boards en minigames opnieuw gemaakt. Vijf speelborden en 100 minigames om precies te zijn. Gewaagd, hoor!

Voor de rest is het een ouderwetse Mario Party met als grootste 'innovatie' dat je nu met maximaal vier spelers online op een board kunt spelen. Dat kon blijkbaar nog niet met de voorganger uit 2018, waarin je slechts een handvol minigames online kon spelen. Het is me een raadsel waarom deze content niet via betaalde updates bij de eerste Switch-titel is gestopt. Maar hey, je kan dus weer minigames met alle geliefde Mario-personages (en Waluigi) spelen. Deze keer ook met je online Mario Party-vrienden in Oezbekistan. En omdat het opgepoetste boards en minigames van oudere delen zijn, krijg je ook nog eens een heerlijk nostalgiegevoel, dat vervolgens plaatsmaakt voor de verlammend deprimerende realisatie dat je steeds ouder wordt en dat iedere dag je een stapje dichter bij je onvermijdelijke dood brengt. Ja, ik moet nog in de feeststemming komen. Misschien toch maar eens Mario Party Superstars proberen.





WAAR BLIJFT DE NEW SWITCH?



Nintendo had bij de aankondiging van de Nintendo Direct-presentatie duidelijk aangegeven dat er alleen software gepresenteerd zou worden. Dus ging ik in de weken voorafgaand aan die presentatie steeds weer het internet op, in de verwachting dat de New Switch Pro (of zoiets) op de valreep, dus net vóór de Direct, nog even aangekondigd zou worden. Maar niet dus.

Wat rest zijn hardnekkige geruchten (met name vanaf de doorgaans best wel betrouwbare Bloomberg Technology-site) dat die geüpgradede Switch (met snellere processor, beter scherm, hogere resolutie-output, enz.) toch echt nog dit jaar gaat komen, in september zelfs. Ik weet niet meer wat ik ervan moet geloven, maar het zou me verbazen als Nintendo in deze tijd van chiptekorten genoeg exemplaren van die Switch Pro kan produceren. [En daarom is er alleen een OLED-versie in de maak, zónder 4K-ondersteuning of een betere processor... Tja, er is vast een reden dat ze dit slaapverwekkende nieuws pas ná E3 dropten. - Marvin (vanuit de 'toekomst')] ✖

RIDERS REPUBLIC

GAAN! OP JE BOARD, JE PEDALEN... EN JE BEK

Een klein jaar geleden brachten we hier Riders Republic in primeur. Toen werd het stil... en dat bleef het ook wanneer in februari de aangekondigde releasedatum passeerde. De MMO-extreme-sportsgame blijkt gelukkig springlevend en belooft in september spelers te ontvangen in wat een 'gnarly' mix van ski's, snowboards, mountainbikes en wingsuits moet worden.





Hoewel ik zelden de top van de ranglijsten aanvoer, waag ik me regelmatig in een potje multiplayer. Coöp en competitief. Liefst shooters of strategiegames. Bij racegames word ik gegarandeerd op achterstand gereden en in snowboardgames geniet ik er juist van om helemaal in mijn eentje de berg af te glijden. Daar hoeft zelfs geen muziek bij. Ik herinner me ontelbare avonden in Amped, de laatste SSX en Steep, waar ik gewoon even de stress van de dag achter me liet tijdens een willekeurige, lange zen-like afdaling. Vandaag zou een replay daarvan, zeker met die krakende sneeuw onder mijn plank, moeiteloos scoren als een ASMR-video.

Drop de dude

Dat Riders Republic veel focus op het sociale aspect van extreme sports legt, wrong daarom aanvankelijk. Ik wist niet zeker of ik mijn berglandschap wel met anderen wilde delen. Asociaal? Bite me! Maar ik erken ook dat heel wat snowboarders, skaters of mountainbiker – zelfs degenen die liefst hun eigen ding doen – soms ook graag met elkaar hangen. En het is daarop dat deze game mikt. Ook al lijkt de trailer een rekruteringsvideo voor suïcidale gevarenjunkies, die wel het kinderlijke van Fortnite zijn ontgroeid, maar niet die hyperkinetische, krampachtig coole attitude. Wie daar geen moeite mee heeft, zit met Riders Republic sowieso goed. Gelukkig heb ik tegelijk de indruk dat ook spelers die een overtuigende snowboard-, ski- en moutainbikebeleving zoeken, die in deze game zullen vinden. Zonder dat daarbij elke vijf seconden een 'brah' of 'rad' of 'dude' gedropt moet worden.

PARAGEEUWING

Na onze eerste blik op de game hadden we het over die paar frames dat je een speler aan zo'n parasail met propeller zag hangen. Steep bewees dat die 'sport' welgeteld 17,5 minuten boeiend blijft. Nu kunnen we je gerust stellen: die parasails-met-propellor dienen om je naar een nog niet via fast-travel ontgrendelde locatie in de uitgestrekte spelwereld te begeven. De game geeft daarvoor ook nog een sneeuwscooter-optie.



Schuine horizon

Riders Republic heeft wel wat van Forza Horizon in de manier dat je afhankelijk van je stemming voor een solo of sociale, een ontspannen of competitieve beleving wil gaan. Je kan de game opstarten met de bedoeling heel gericht aan je carrièreprogressie te werken... of pas in de Rider's Ridge-hub te beslissen "wat je vandaag eens zal gaan doen". Het is die variatie en vrijheid die meer spelers zou kunnen aantrekken. Om die daarna, zelfs al zijn ze eerst maar in één of twee disciplines geïnteresseerd, toch te verleiden om de andere uit te proberen.

Of de verschillende subdisciplines binnen die sneeuw- of tweewielersporten. Want er

is een afzonderlijk carrière-progressiesysteem voor Bike Freestyle, Bike Racing, Ski Freestyle, Ski Racing, Wingsuit en Rocket Wingsuit. De ontwikkelaar belooft je hongerig en gemotiveerd te houden met mijlpalen zoals deelname aan groots opgezette kampioenschappen. Sommige daarvan zijn overigens gebaseerd op echte extreme-sports-events. Zoals Red Bull Rampage op Mammoth Mountain, de UCI Mountain Bike World Cup en de X Games. Het einddoel is de Riders Ridge Invitational, een multidisciplinair toernooi dat alle activiteiten in één event bundelt en je wanneer je maar wil van het ene naar het andere laat switchen.



Competitief grinden

Aan alle dirty minds die bij deze paragraaftitel denken aan lapdances die het haar van je bovenbeen schroeien: respect for my fellow perverts, maar denk toch maar liever opnieuw. Die Rider's Ridge wordt de in-game lobby-verzamelplaats. Je vindt er de shops waar je outfits kan kopen, met nieuwe gear stats kan upgraden of die meer naar je individuele speelsttijl kan tweaken. Ook kun je in die hub terecht voor alle ranglijsten en uitdagingen die je carrière vooruitduwen of je aan een sponsor helpen. Je schrijft je er in voor massa-events voor 20 tot 50 spelers, de Tricks Academy en de Tricks Battle Arena. Die laatste is goed voor intense competitieve 6-vs-6-modes waarin jouw team zoveel mogelijk van de ramps, rails en halfpipes naar de eigen teamkleur moet rijden, grinden of tricken. Tony Hawk, iemand?

1 vs 49

Hoe graag ik ook mijn eigen weg volg, op mijn eigen tempo; die massa-races wil ik absoluut uitproberen. Het lijkt waanzinnig spectaculair om met 50 spelers bovenaan een berg te starten, om onderweg naar de finish ettelijke kilometers lager, te schakelen tussen wingsuits, ski's, snowboards en mountainbikes. Dat allemaal in wat lijkt op een mix van min of meer gecontroleerde chaos, met hier en daar een stevige dosis geluk. In de trailer doet het me denken aan een 'ernstige' versie van een Fall Guys-obstakelparcours. Het ziet er naar uit dat je elkaar niet zal kunnen hinderen, maar we weten nog niet of er met een onzichtbaar 'elastiek'-systeem gewerkt zal worden om deelnemers bij elkaar te houden. Wat we wel al weten is dat die 50 deelnemers enkel gereserveerd zijn voor wie op PS5, Xbox Series X/S en PC speelt. Op PS4 en Xbox One is er aan de start plaats voor 'slechts' 20 spelers. Op zich ook niet beroerd.

"In de trailer doet het me denken aan een 'ernstige' versie van een Fall Guys-obstakelparcours."

EXTREME DEVS



Voor onze vrienden van Gamer.nl sprak ik met Igor Monceau, de regisseur van Riders Republic, en kwam daar nog positiever uit dan ik al was. Wist je dat het grootste deel van Ubisoft Annecy, dat zich aan de voet van de Franse Alpen bevindt, zelf extreme sports beoefent? Zo doet de gameplayprogrammeur van downhillen zelf aan de sport, vliegt de gameplayprogrammeur voor paragliding zelf vaak van een berg en beoefent Monceau zelf 'bijna alle sporten' uit de game. Helemaal blij werd ik trouwens van het feit dat de spelwereld, in tegenstelling tot Steep, niet meer willekeurig gegenereerd is. Dankzij GPS-data is alles met de hand gemaakt!



Crazy shit

Typ extreme sports in op YouTube en je ziet maniakken dingen doen die de verbeelding tarten. Game Director Igor Monceau gebruikt daarvoor de wetenschappelijke term "crazy shit". En omdat Riders Republic geen simulatie wil zijn en wel een vermakelijke videogame, moet je in tegenstelling tot die maniakken geen jaren oefenen om die crazy shit zelf tot een goed einde te brengen. Nagenoeg elke speler zou met een minimum aan oefening een trick geslaagd moeten kunnen landen. Ook de meer spectaculaire. Echt meesterschap – en daarmee ook hogere scores of minder verlies van snelheid – zit in de variatie van de tricks én in perfectie waarmee je ze uitvoert. Riders Republic gaat daarmee voor de 'easy to pick up, hard to master'-aanpak en dat lijkt me ook de beste. Dat er ruimte en aandacht is voor verbetering, leid ik af uit de aanwezigheid van een Tricks Academy, om je nieuwe tricks uit te proberen of bij te schaven. Ten slotte nog even dit: ik begrijp dat heel wat spelers voor een game als dit een third-person standpunt verkiezen. Die krijgen ze ook, maar als de makers dat zoals beloofd ook nog 's vlot speelbaar naar een first-person beleving kunnen vertalen, koop ik alvast een kaartje. ★

VERWACHTING *RAF:*

Ik loop misschien wat te geil naar een nieuwe, liefst sterke snowboardgame... en deze zou 'm kunnen worden. Ook al door de beloofde vrijheid in wat je doet én niet hoeft te doen. En na de laatste trailers heb ik alsmaar meer zin in dat downhill-mountainbiking in first-person.

- \+ Kan solo én offline gespeeld worden.
- \+ First-person snowboarden en mountainbiken.
- \+ Newbie-vriendelijk.
- \- Voor mij misschien iets te hyper sfeertje.
- \- Krijgen ze alle disciplines even goed?

EXTREME SPORTS
UBISOFT
1-20/50 SPELERS
2-9-2021

NEO: THE WORLD ENDS WITH YOU

JAPANSE GAMESHOW MET EEN VLEUGJE FINAL FANTASY





De Japanse ontwikkelaar Tetsuya Nomura staat vooral bekend om zijn werk aan legendarische Final Fantasy-games, maar in 2007 bewees hij ook andere vette games te kunnen maken met The World Ends With You. Veertien jaar later is het eindelijk bijna tijd voor het vervolg, en Florian is enthousiast.

Neo: The World Ends With You is een action-RPG gemaakt en uitgegeven door Square Enix. Het eerste deel kwam in 2007 uit voor de Nintendo DS en was een groot succes. De game kwam in 2012 opnieuw uit voor smartphones onder de naam The World Ends With You: Solo Remix en in 2018 kwam er een enhanced edition uit voor de Switch, genaamd The World Ends With You: Final Mix. Neo: The World Ends With You komt



op dezelfde dag uit als deze PU – voor PS4, Switch en PC – en ik heb al een paar uurtjes kunnen spelen.

The Reapers' Game

In Neo: The World Ends With You kom je ongewild terecht in een Japanse gameshow genaamd The Reapers' Game. Hoe je daarin terechtkomt is niet duidelijk, maar je zult er mee moeten dealen, want je komt er ook niet meer uit. In deze show moet je met je team een week lang zien te overleven en het opnemen tegen andere teams. Het idee heeft wat weg van Battle Royale, aangezien er uiteindelijk maar één team de eindstreep haalt. Aan de hand van opdrachten kunnen er punten worden verdiend en iedere 24 uur valt het slechtste team af.



Ook het vervolg speelt zich af in Shibuya, een bekende wijk in Tokio, Japan. Ik kan meteen bevestigen dat het district in dit vervolg een hoop meer details heeft dan in het eerste deel en er ditmaal ook bestaande gebouwen en bekende herkenningspunten inzitten. De grafische stijl is cartoony en onrealistisch, maar toch is Shibuya heel herkenbaar en prachtig nagemaakt. De setting is dan ook fantastisch, zeker voor een gekke gameshow als deze.

Shibuya Crossing

De game wordt extra bijzonder door de gameplay en dan met name het vechtsysteem. Om de opdrachten uit te voeren moet je van hot naar her rennen in de stad, wat absoluut een feestje is, zeker als je er ooit zelf een keer bent geweest. Zo moet je bijvoorbeeld aanwijzingen vinden op de wereldberoemde Shibuya Crossing, terwijl er daar net als in het echt honderden mensen lopen. De game voelt daadwerkelijk aan als Shibuya, het is meesterlijk!

Het vechtsysteem is echter de ware ster van de show, met z'n vele lagen en mogelijkheden. In Neo: The World Ends With You kan je namelijk gebruik maken van zogenaamde Pins (speldjes), waardoor je brute krachten kunt gebruiken. Iedere Pin moet je zien als een aparte vechtstijl met eigen special moves, die je kunt toepassen op de vijanden. Je hebt hierin totale vrijheid en je zult moeten experimenteren om een eigen speelstijl te ontwikkelen.

Pins

Soms zijn er zelfs eindbazen die alleen te overmeesteren zijn met bepaalde Pins, omdat ze bijvoorbeeld vatbaar zijn voor een zekere special move. De game moedigt je dan ook iedere keer aan om andere Pins te proberen en combinaties te vinden van Pins die goed met elkaar samenwerken.

Je kunt namelijk alle characters in je team een Pin geven, waardoor er combo's gemaakt kunnen worden tijdens het vechten. Het toffe is dat al je teamleden met een druk op de knop de special move uitvoeren die bij de geïnstalleerde Pin hoort, waardoor het een sensatie wordt om nieuwe combo's te vinden en, als je het goed doet, je in een bepaalde flow terechtkomt waarbij alle moves elkaar complimenteren. Het loont dus ontzettend om te blijven experimenteren met de vele verschillende Pins!

> **"Het vechtsysteem is echter de ware ster van de show, met z'n vele lagen en mogelijkheden."**



Aangenaam verrast

Neo: The World Ends With You heeft me dan ook aangenaam verrast met zijn meesterlijke setting en gameplay en door mijn vroege speelsessie kijk ik inmiddels erg uit naar de game. Al is het stiekem best jammer dat 'ie geen ondersteuning heeft voor de PS5, al was het alleen maar om in een hoge framerate te kunnen spelen. Ach, de versie voor de PC spelen dan maar.

Ik ben in ieder geval alvast heel benieuwd geworden of ik het een week kan overleven in The Reapers' Game en kan niet wachten om een monsterteam te maken met de beste Pins uit de game. ★

VERWACHTING FLORIAN:
Neo: The World Ends With You lijkt een waardig vervolg op het origineel uit 2007 te worden. Een met veel meer details in het prachtig nagemaakte Shibuya en uitgebreidere mogelijkheden in het vechtsysteem door de combinatie van de vele Pins.

- + Game van Tetsuya Nomura.
- + Vet vechtsysteem door de Pins.
- + Shibuya is meesterlijk.
- - Geen next-gen-support.

ACTION-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELER
OUT NOW

MARVEL'S GUARDIANS OF THE GALAXY

DE SINGLEPLAYER-ACTIE-RPG DIE WE VERDIENEN

Jacco is coöperatieve superheldengames nu al spuugzat. Hoewel Marvel's Guardians of the Galaxy zeker nog een aantal kosmische valkuilen moet vermijden, stemt de aankondiging van dit singleplayer-avontuur hem wel gerust.

PREVIEW

PC | PS4 | PS5 | XBOX ONE | XBOX SERIES X/S | SWITCH

Geen idee hoe het met jullie zit, maar ik ben best zuur over Marvel's Avengers. Wat begon als een fantastische samenkomst van onze favoriete superhelden, werd een grindfest met eentonige gameplay en een matig verhaal. Na gesprekken met de nog altijd fenomenale ontwikkelaars achter die game raakte ik ervan overtuigd dat het verhaal op gelijke hoogte zou staan met de co-op- en online-elementen. Dat het een MCU-waardig avontuur zou worden, en ik als solospeler helemaal zou kunnen opgaan in een speelbare comic. Nou, nee dus.

Zout in die wond was de aankondiging van nóg eens twee coöperatieve superheldengames, maar dan van Warner Bros. en DC. Het langverwachte volgende deel in de Batman Arkham-reeks is óók een online co-op-game en Suicide Squad: Kill the Justice League is in grote lijnen hetzelfde concept. FUCK! Moeten alle superheldengames – de ultieme manier om aan deze boze wereld te ontsnappen – dan online met anderen gespeeld worden? Godzijdank was daar de aankondiging van Marvel's Guardians of the Galaxy van Eidos Montreal, een volledig vanaf de grond opgebouwde singleplayergame met het

MARVEL-NOSTALGIE

Hoewel de personages en stijlen flink inspiratie halen uit de films, probeert Eidos ook de Wouter-level Marvel-nerds te voorzien van collectibles en kostuums. Zo zijn er 39 verschillende pakken uit allerlei comics te vinden. En ja, ook die uit het MCU.



'verhaal als het hart van de game'. Het was alsof de vijf antihelden een huilende Jacco eigenhandig uit een lawine van microtransacties en halfzachte co-op-partners trokken.

Guardians-DNA

Eidos werkt trouwens al jaren aan Guardians of the Galaxy, en begon niet lang nadat de personages dankzij het Marvel Cinematic Universe doorbraken bij het mainstream publiek. Voor 2014 hadden ik en veel anderen nog nooit gehoord van deze bende van misfits, en het is overduidelijk dat Eidos dat filmpubliek wil bereiken. Deze versie van Star-Lord is een iets blondere Chris Pratt, Gamora's en Drax' kenmerkende eigenschappen zijn benadrukt en Groot en Rocket zijn bijna identiek aan hun evenknie in de films. En dat is helemaal geen probleem, want op basis van een eerste presentatie, demo én Q&A kan ik wel stellen dat de game het Guardians-DNA te pakken heeft.

De game speelt zich af in een vroege fase van de Guardians. Het heelal is op dat moment nog aan het bijkomen van een 'grote intergalactische oorlog', vertelt schrijver Mary DeMarle, waar Peter Quill en consorten als heroes for hire slim gebruik van maken. Op de rand van morele en juridische grenzen klaren ze klussen die niemand anders aanneemt, met alle hectiek en onderlinge ruzie van dien. De eerste gameplaydemo geeft een glimp van zo'n klus, waarbij het team besluit een monster te verkopen aan Lady Hellbender, op de stormachtige planeet Seknarf Nine. Het 'monster' is in dit geval onze grote vriend Groot, óf Rocket, wat natuurlijk eigenlijk een grote scam is. Als we tussen de regels van DeMarle's uitleg van het verhaal lezen, is dit dan ook een missie die goed fout gaat en een golf van rampen in werking zet. Het is aan de Guardians om verantwoordelijkheid te nemen (ha!) en het uit de hand gelopen conflict in de doofpot te stoppen.

Dialoog-Lord

Een typische opzet voor een Guardians-game dus, waarbij Eidos belooft niet alleen bekende personages als Mantis te introduceren, maar ook diep te graven in Marvels tachtig jaar aan comic-historie. De in 2015 geïntroduceerde Hulk-villain Lady Hellbender, de monsterverzamelaar in kwestie, is daar een goed voorbeeld van. Maar ook zonder die hint geloof ik regisseur Jean-François Dugas op z'n woord. Zowel Insomniac Games als Crystal Dynamics benadrukten tijdens mijn eerdere interviews dat ze van Marvel Games praktisch carte blanche krijgen om nieuwe verhalen te vertellen.

Extra interessant is het feit dat Eidos Montreal spelers dialoogopties voorschotelt, ongetwijfeld geïnspireerd door hun werk aan de moderne Deus Ex-titels. Je hebt dus als Star-Lord invloed op de uitkomst van interne akkefietjes – zoals wie er nou als monster wordt verkocht – en daarmee zelfs op het verloop van het verhaal. Echt goede voorbeelden van gevolgen hebben we nog niet, maar het levert in ieder geval overduidelijk geinige situaties op waarbij Rocket de rest de huid volscheldt omdat ze misbruik maken van zijn... kleine postuur. Het kan zelfs voorkomen dat iemand uit het team Star-Lord helemaal zat is en gewoon achterblijft in de Milano, hun huidige schip. Sowieso vallen de acteerprestaties in de game positief op: in de demo die ik zag moest ik al vaker gniffelen om de opmerkingen over en weer dan in heel Marvel's Avengers bij elkaar. Het is snel, gevat en hopelijk precies waar de game om draait.

"De gameplaydemo liep verre van perfect, dus laten we hopen dat ook de PS4- en Xbox One-bezitters kunnen genieten van dat vloeiende vechtsysteem."

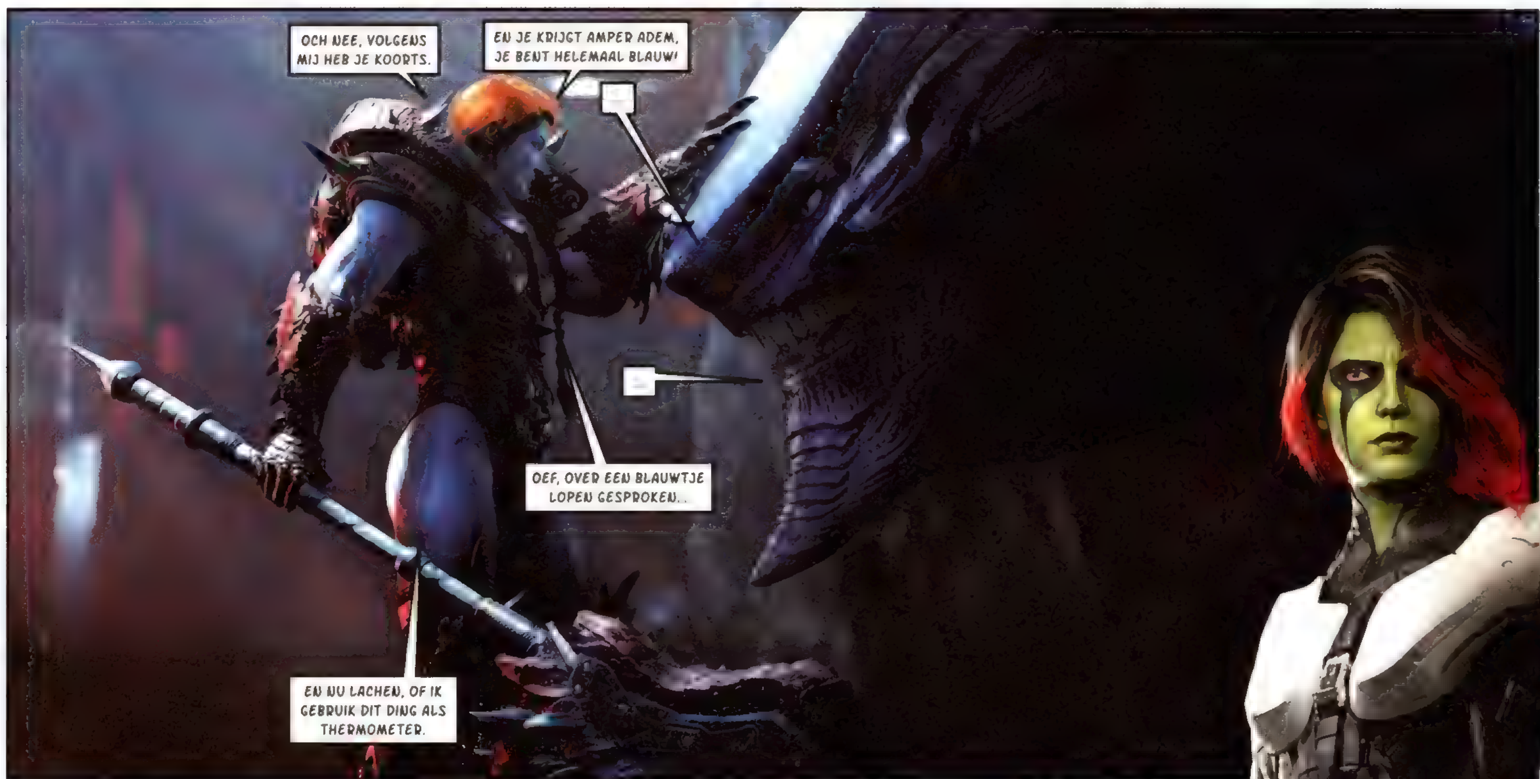


80's dance-knokfestijn

Op andere vlakken doet de game wel weer heel erg denken aan Marvel's Avengers. Neem het flitsende, snelle combat-systeem »

GUARDIANS OF THE MUZIEKRECHTEN

In de beelden die ik tot nu toe heb gezien hoorde ik muziek van Pat Benatar, Blondie, Joan Jett en Bonnie Tyler voorbijkomen. Geen idee hoe dik de portemonnee van Marvel op dit moment is, maar dat is al een flink rijtje aan prijzige gelicentieerde muziek. Je hoort mij niet klagen hoor, de fantastische soundtrack is iets wat de films voorziet van een sfeer die je niet zomaar bereikt in de comics. Hopelijk bevat de game dan ook een aantal nummers die ik nog niet ken, zodat ik ze kan toevoegen aan m'n go-to Spotify-lijst.



dat absoluut het DNA van Crystal Dynamics' titel deelt. De impact en soepelheid ervan zijn echter júíst elementen die je terug wil zien in een superheldengame als deze, en op basis van de eerste gameplaybeelden lijkt dat meer dan goed te zitten.

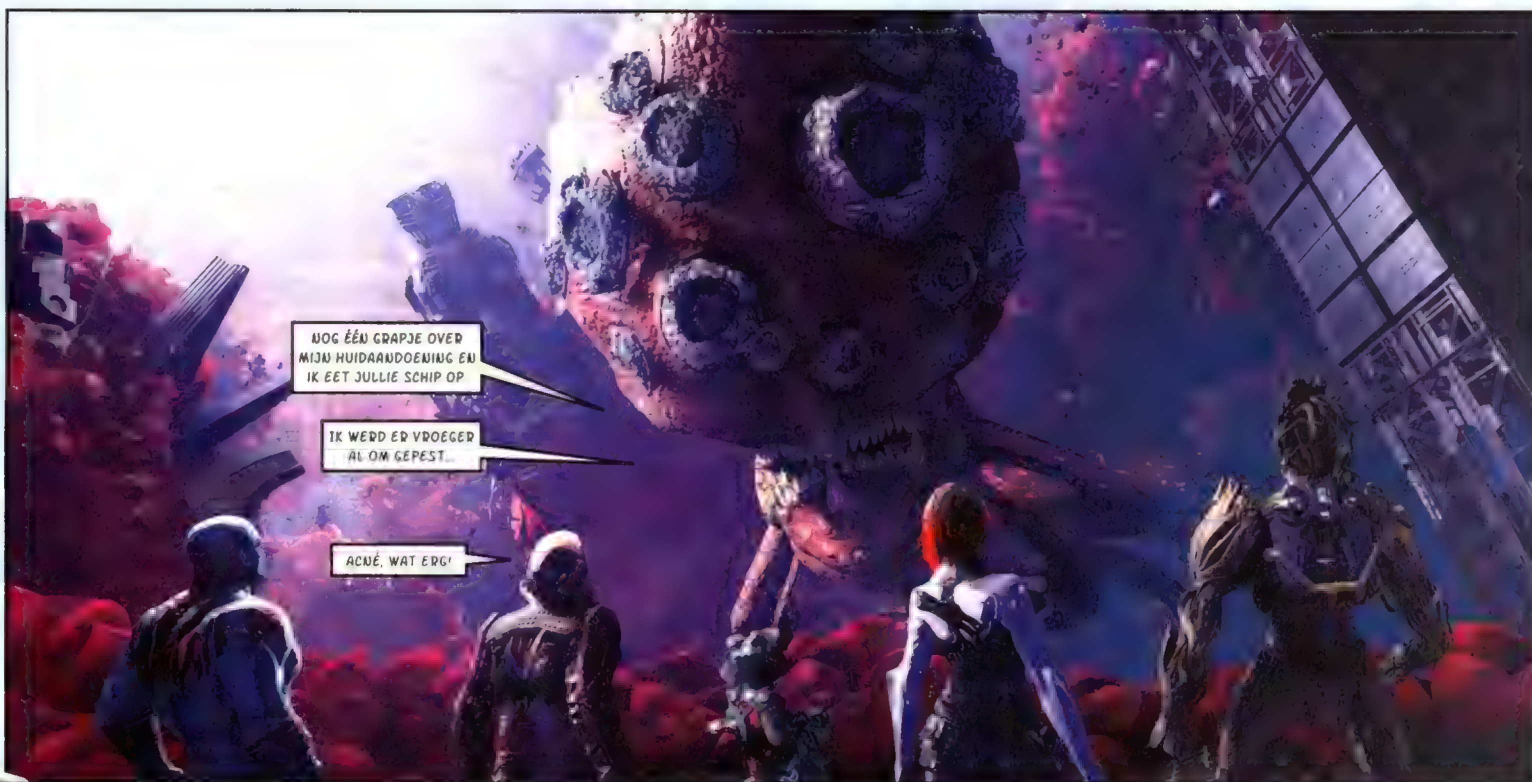
Even voor de duidelijkheid: je speelt enkel en alleen als Star-Lord en hebt 'slechts' volledige controle over zijn arsenaal aan bewegingen en aanvallen. Dat klinkt minder leuk dan het is, want de antiheld kan met zijn raketschoenen, blasters en vuisten aardig wat rake klappen uitdelen. Langs vijanden sliden en ze vanaf de grond aan stukken knallen, zwevend in de lucht een aantal rapid-fire schoten afvuren en met kekke flips slijmerige monsters ontwijken: Star-Lord lijkt te besturen als een echte superheld.

"De acteerprestaties vallen positief op: in de demo die ik zag moest ik al vaker gniffelen om de opmerkingen over en weer dan in heel Marvel's Avengers."

Wat het knokken écht interessant maakt zijn de combo's die je met bovenstaande moves en die van teamleden opzet. Elke andere Guardian beschikt over speciale vaardigheden die je kunt inzetten, die op hun beurt weer synergie met elkaar hebben. Groot (overigens een volwassen boomstam in deze game) kan bijvoorbeeld met zijn uitschuifarmen een monster tegen de grond houden, terwijl Rocket hem met een welgeplaatste bom of raket naar het hiernamaals blaast.

Het lijkt erop dat de vaardigheden van elke Guardian zijn afgestemd op de rol die ze vervullen. Drax is uiteraard een





tank, Gamora een soort rogue/assassin, Rocket een DPS en Groot voorziet het team van buffs. En samen... is het een stel georganiseerde idioten. Die vibe weet de game dan ook goed over te brengen, bevorderd door de 80's-hits die je zo nu en dan kunt inzetten om à la de intro van Guardians of the Galaxy 2 swingend korte metten te maken met de vijanden.

De vraag is wel hoe lang dat leuk blijft, en in hoeverre de vaardigheden die je langzaam vrijspeelt met skillpoints het festijn fris houden. Een grote valkuil is natuurlijk dat je oneindig dezelfde soorten vijanden in elkaar blijft meppen, en dat eigenlijk alleen doet om toe te werken naar de volgende cutscene. Daarbij liep de game in de gameplaydemo verre van perfect, dus laten we hopen dat ook de PS4- en Xbox One-bezitters kunnen genieten van dat vloeiende vechtsysteem.

Voorzichtig vrolijk worden

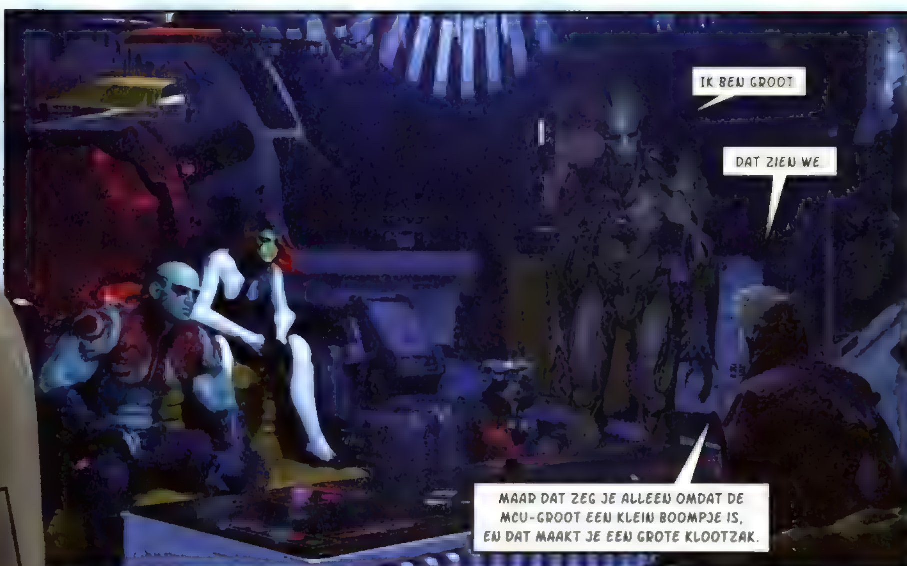
Vergis je niet, Guardians of the Galaxy zit écht in elkaar als een lineaire game. Geen online co-op, geen lootdrops van vijanden en al helemaal geen microtransacties of DLC. Je volgt voornamelijk de gebaande paden, al heeft Eidos Montreal met Shadow of the Tomb Raider ook bewezen dat het vrij lineaire, inheemse omgevingen boeiender kan maken dan dat. Het zou me dan ook niet verbazen als je het stormachtige Seknarf Nine en andere planeten enigszins kunt verkennen en bijvoorbeeld puzzels oplost met een van Star-Lords krachten. Zo beschikt hij over een soort frostbeam om objecten te bevriezen en een soort wind-blast om objecten van veraf te verplaatsen. Of dat ook echt de Tomb Raider-hoogtes bereikt is natuurlijk de vraag, maar gelukkig wordt er in ieder geval nagedacht over variatie in de gameplay.

Al met al maakt dat Marvel's Guardians of the Galaxy een game om voorzichtig vrolijk van te worden. Er zijn echt nog tal van problemen die het moet zien te vermijden om niet zo matig te worden als Marvel's Avengers, maar met de opzet van de game, de humor die de spijker op de kop slaat en het spectaculaire knokken staat het al 1-0 voor. You've got this, Eidos. Probably. ★

MEER FOCUS = MEER BETER?



Het is duidelijk dat Jacco wat minder enthousiast is over Marvel's Avengers en de aankomende Batman-games dan ik, want Rocksteady kan wat mij betreft wel wat, en wat Crystal Dynamics heeft gedaan vind ik op z'n minst een aardige poging. Daarentegen lijkt hij wat meer te spreken over het feit dat je alleen met Peter Quill kan spelen in deze Guardians of the Galaxy-game, maar wat mij betreft is het een... aparte keuze. Want in de meeste superheldengames is het feit dat je met meerdere helden kunt spelen juist de hoofdattractie, of het nou Marvel's Avengers is of Ultimate Alliance, of dus die aankomende Justice League- en Gotham Knights-games. Of krijgen we straks (betaalde) DLC waarin je de game nog een keer kan spelen met de andere characters? Maar weet je, het is hoe dan ook een afwijkende keuze en daarom eigenlijk by default origineel, iets wat ik altijd wel kan waarderen. Bovendien zorgt die focus op één personage en alleen een singleplayer-avontuur vast voor een wat strakker afgewerkte game, hopelijk met een paar interessante (plot)keuzes in de stijl van een The Last of Us of Spider-Man. Want ja, dat soort titels zijn dan wel z'n directe concurrenten, niet waar? Al met al verheug ik me zeker om al puzzelend door een Tomb Raider-achtige tombe te dansen op de klanken van Come and Get Your Love. En wie weet moet je de oppereindbaas wel verslaan met een dance-off!



VERWACHTING *JACCO:*

Marvel's Guardians of the Galaxy wordt de singleplayer-actie-RPG in het Marvel-universum die ik verdien, mocht Eidos de fouten van de Avengers-game vermijden.

- \+ Vechtsysteem.
- \+ Humor en acteerwerk.
- \+ Gebruik van muziek.
- \- Moet gevarieerd blijven.
- \- Hopelijk niet te lineair.

ACTION-ADVENTURE
EIDOS MONTREAL/SQUARE ENIX
1 SPELER
26-10-2021

STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN

"WAAR IS CHAOS? WE WILLEN ALLEEN EVEN MET HEM PRATEN"



Voor de meeste mensen was het afgelopen anderhalve jaar om te janken, maar voor Samuel was het heerlijk toeven. Er leek namelijk geen maand voorbij te gaan zonder dat er weer een nieuwe Dark Souls-kloon voor hem stond. Gelukkig voor hem lijkt die trend de komende tijd ook niet te stoppen!



Je zou denken dat het onmogelijk is voor een nieuwe soulslike om ook maar enigszins op te vallen tijdens een E3 waarin een ultra gehypete game als Elden Ring zich eindelijk blootgeeft, maar: dat is exact wat Stranger of Paradise lukte. Want het is niet zomaar een soulslike; het is er een die zich afspeelt in het universum van Final Fantasy! En, het is ontwikkeld door Team Ninja, de sadistische meesters achter de geweldige Nioh-games! Nou, dan heb je ons al, hoor. Maar de meeste aandacht jegens de game was het onvoorziene resultaat van de aankondigingstrailer, die onbedoeld hilarisch was. De herhaaldelijke en bijna Neanderthaler-achtige wijze waarop hoofdrolspeler Jack – de meest generiek uitziende 'stoere dude' ooit gerenderd – maar bleef roepen dat hij er alleen was "om Chaos te doden", viel op de grappigst mogelijke manier in het verkeerde keelgat van zowat heel het gamend internet. Jacks volslagen gebrek aan ironie en zelfreflectie deed immers direct denken aan het PlayStation 2- en 3-tijdperk, waarin andere 'duistere' helden ook veel te hard hun best deden om 'vet edgy' te zijn (denk Prince of Persia: Warrior Within en DmC: Devil May Cry). Binnen een uur was er dankzij een overvloed aan memes een nieuw werkwoord ontstaan: 'chaosposting'.

IS DIT WEL FINAL FANTASY?!



"Hey leuk, een nieuwe Final Fantasy-game", is wat ik dacht toen Stranger of Paradise werd aangekondigd. Dat deze game allesbehalve een standaard Final Fantasy-game is, werd echter meteen duidelijk tijdens het spelen van de demo... maar waarom draagt het dan wel die FF-badge? Het zal, zoals Sam al uitlegt, zeker iets te maken hebben met de 'origine van Final Fantasy', en als fan was ik blij verrast door de Final Fantasy-tintjes in Stranger of Paradise. Zo is er de Chaos Shrine, een bekende locatie uit Final Fantasy, vecht je tegen bekende vijanden zoals de Bombs, en zijn er typische items en magic. Fans van Final Fantasy zullen dit soort dingen meteen herkennen en dat maakt de game ook voor mij toch een stuk interessanter. Al moet de soulslike-gameplay wel echt je ding zijn, want verder zou ik het totaal geen Final Fantasy-game noemen.



Goed gejat

Hilarisch als alle chaos-memes waren, ondergetekende was toch voornamelijk geïnteresseerd in de daadwerkelijke game. Want wat zouden de Final Fantasy-invloeden zijn op de gameplay? Zou deze game iets vernieuwends kunnen toevoegen aan het immer formulairder wordende soulslike-genre? Of zou het toch gewoon een schaamteloze, goedkope Dark Souls-kloon zijn, waarvan de iconische setting het enige interessante wapenfeit is? Nou, dankzij de mogelijkheid om een dag later al aan de slag te kunnen gaan met een Trial Demo van de game, weten we het antwoord. En in eerste instantie lijkt Stranger of Paradise ongeïnspireerd kopieer-en-plakwerk te zijn, want bijna elk denkbare Souls-conventie passeert de revue: zwakke en harde aanvallen op R1 en R2, blocken met L1, wegrollen met rondje, de aanwezigheid van checkpoints die alle vijanden weer resetten, een beperkt aantal healing-items per checkpoint tot je beschikking hebben, combat die geduld afdwingt, et cetera. Dit is Dark Souls 101, man.

Castlevania

Gelukkig slaat dat 'been there, done that'-gevoel al heel snel om, want Stranger of Paradise

blijkt gelukkig enkele unieke ideeën te hebben. De leukste daarvan, vind ik, is de aanwezigheid van Soul Shield: een speciale block-move die je goed moet timen, maar die 1) vijandelijke aanvallen pareert, en 2) specifieke vijandelijke aanvallen kan absorberen. Schiet iemand dus een vuurbal op je af? Met een goede getimede Soul Shield is die vuurbal vervolgens van jou, waarna je hem als een speciale kracht kunt terugschieten. Het is geen gigantisch onderdeel van de combat, maar het voegt een erg vermakelijke, Castlevania-achtige jeu aan de actie toe die erg belonend aanvoelt. Ook opvallend is dat er géén (voor het genre zo kenmerkend) stamina-metertje is dat dicteert hoeveel acties je 'mag' verrichten; daarvoor in de plaats is er een geel 'break'-metertje dat langzaam opgaat als je vijandelijke aanvallen blockt of dat eerder genoemde Shoul Shield gebruikt. Is het metertje leeg en incasseer je dán een aanval? Dan word je tijdelijk 'gebroken' en moet je even een paar seconden bijkomen (lees: je kunt niets doen terwijl de vijand je harses eraf ramt). Dit gele metertje in de gaten houden wordt dus al snel tweede natuur. Al helemaal zodra je doorhebt dat vijanden óók een geel metertje hebben dat kapot kan, wat een spectaculaire finishing move ontgrendelt. Nice.



"Geen idee of dit wel of niet erg 'Final Fantasy' is, maar als unieke kijk op het soulslike-genre vind ik 't allemaal lekker verfrissend."

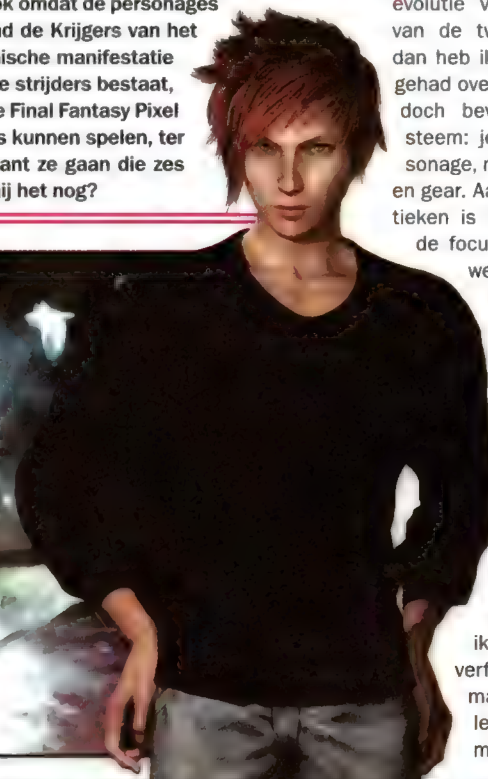
Statistieken?

Dit gele, defensieve metertje werkt symbiotisch samen met een offensief páárs metertje waarmee je krachtige aanvallen (zoals combo finishers) en magie kunt uitvoeren. En dit balkje kun je aanvullen door… succesvol te pareren met Soul Shield! Met andere woorden: hoe beter je wordt in verdedigen met Soul Shield, hoe meer kansen je krijgt om je agressie te uiten met spectaculaire aanvallen. Perfect. En dit, dames en heren, is waarom ik het volste vertrouwen heb in Stranger of Paradise én het in één klap in mijn top 3 meest gewilde games is beland: omdat de gameplay van deze (verder ontzettend onbeschaamde) Souls-kloon op een daadwerkelijk eigenzinnig, intelligent en bevredigend fundament is gebouwd. Wat dat betreft is de ervaren hand van Team Ninja erg voelbaar; het break-systeem is in feite een evolutie van het ki-metertje van de twee Nioh-titels. En dan heb ik het nog niet eens gehad over het lekker simpele doch bevredigende RPG-systeem: je levelt niet je personage, maar je 'job' (klasse) en gear. Aankutten met statistieken is hier dus overbodig; de focus ligt hier meer op welke kleding je besluit te rocken, hoe goed de loot is, en welke moves en bonussen je wilt ontgrendelen. Geen idee of dit wel of niet erg 'Final Fantasy' is – daarvoor moet je bij Florian zijn – maar als unieke kijk op het soulslike-genre vind ik 't allemaal lekker verfrissend. Kom dus maar door met de volle game! En met de memes, natuurlijk. ★

HET BEGIN VAN DE LAATSTE FANTASIE

Niemand weet nog wat Stranger of Paradise verhaaltechnisch nou preciés hoort te zijn – een remake van de eerste Final Fantasy? Of een duisterdere, alternatieve vertelling ervan? – maar dát de game iets met het origineel uit 1987 te maken heeft, staat vast. Niet alleen omdat de subtitel Final Fantasy Origin daar nogal stevig naar hint, maar ook omdat de personages van de games overeen lijken te komen: beide games bevatten een groep helden genaamd de Krijgers van het Licht, die het op moeten nemen tegen een gehoornde ridder die uiteindelijk in de demonische manifestatie van Chaos transformeert. Toch zijn er ook verschillen, zoals dat Jacks groepje maar uit drie strijders bestaat, terwijl dat in Final Fantasy vier zijn, bijvoorbeeld. Gelukkig brengt Square Enix binnenkort de Final Fantasy Pixel Remaster-serie uit, zodat we de allereerste (tot en met de zesde!) games zonder gehannes kunnen spelen, ter vergelijking. Althans… blijkbaar is Square Enix allergisch voor het verdienen van geld, want ze gaan die zes remasters alleen maar uitbrengen op Steam en f*cking mobile. Consoles? Ho maar. Snap jij het nog?





VERWACHTING ***SAMUEL:***

Dit is meer Dark Souls dan Final Fantasy, maar dat vind ik allesbehalve een minpunt! Vooral omdat het goed z'n best doet om origineel uit de hoek te komen én het z'n Final Fantasy-jasje op slimme wijze weet te dragen.

- \+ "CHAOS!"
- \+ Weet het soulslike-genre eer aan te doen én te vernieuwen.
- \+ De offensieve en defensieve systemen werken uitstekend samen.
- \- Het leveldesign is, visueel gezien, nog wat aan de eentonige kant.

ACTION-RPG
TEAM NINJA/SQUARE ENIX
1 SPELER
2022

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS

GLUREN IN HET DIEPSTE WEZEN



De vorige Life is Strange-titels wisten ons emotioneel flink op te schudden en schopten ook nog tegen de nodige heilige huisjes. Laura Jenny ziet bij Life is Strange: True Colors echter ook ruimte voor verbetering. Vijf ruimtes, om precies te zijn.



Deze gamereeks draait vooral om het verhaal, maar dat zou niet hoeven te betekenen dat het alleen maar daarom gaat. Je bent normaliter vooral bezig met gesprekken voeren en rommelen met je gave. Er zit wel wat traditionele gameplay in, zoals het moeten zoeken van bepaalde objecten, maar dit is vaak weinig spannend. De momenten waarop het erom spant, dat zijn vaak kwesties van quicktime-events, oftewel: op het juiste moment op de juiste knop drukken. Ik zou graag zien dat er wat meer leven in de brouwerij komt, door meer mini-game-achtige spelletjes aan Life is Strange toe te voegen. Even wat meer actie, zodat er meer van je wordt gevraagd.

Meer risico

In het verlengde daarvan mag de moeilijkheidsgraad ook wel wat omhoog. De actiegameplay die er wél inzit, is eigenlijk altijd risicoloos en vrij simpel. We willen meer uitdaging, zodat je ook echt bang bent voor die stukjes, omdat er veel op het spel staat. Doodgaan is misschien iets te rigoureus (en ingewikkeld voor de verhaalvertelling), maar misschien kunnen ze inbouwen dat je een soort minpunten krijgt als je fouten maakt. Als de gameplay bijvoorbeeld vaak om tijd ging, zoals het op tijd bij elkaar zoeken van een X aantal objecten, dan was het wat minder vrijblijvend. Als je faalt krijg je minpunten, of mag je bijvoorbeeld je gave minder vaak gebruiken. Dit hoeft niet overal en altijd te worden geïmplementeerd – het spel moet wel die rustgevende eigenschappen houden die het nu heeft – dus de puntentelling zou niet té belangrijk moeten worden, maar voor de mensen die wel wat competitiever zijn ingesteld kan dit wel een interessante aansporing zijn Life is Strange toch weer op te pakken.



Meer context

Deze game draait vooral om dialoog. In elk gesprek krijg je de keuze tussen twee of drie antwoorden. Heel erg handig, maar die paar woorden die er staan om het antwoord te omschrijven, zijn soms niet al te duidelijk. Iedereen die WhatsApp gebruikt weet dat woorden soms heel anders over kunnen komen dan je ze bedoelt. In een paar seconden kiezen welk zinnetje je personage zegt, maakt het moeilijk in te schatten hoe hij of zij het eruit flapt. Welke emotie zal je personage erbij tonen? Denk bijvoorbeeld aan een uitspraak als 'laat maar', dat klinkt niet zo positief, maar als je het vriendelijk zegt en nog iets eraan toevoegt, dan komt die opmerking heel anders over. Het

is in Life is Strange vaak een verrassing hoe je personage de boodschap overbrengt.

Meer beloningen

Dit is een beetje een tricky punt. Wat ik graag zou zien in de nieuwe Life is Strange, is iets meer beloningen voor nieuwsgierigheid. Tegelijkertijd is een van de sterke punten van het spel dat niet alles hoeft. Als je bijvoorbeeld in iemands kamer rondsnuffelt, moet dat dan meditatief zijn zoals in eerdere games? Daarbij werden objecten alleen benoemd en hoorde je er wat gedachten over, in plaats van dat je wordt beloond voor je neiging om de wereld te ontdekken. Het is wat simplistisch, maar ik grijp ook hier terug naar een puntensysteem. Wat als je door op onderzoek uit te gaan en bijzondere items te vinden pluspunten krijgt en minpunten wanneer je faalt in de 'mini-games' of niet snel genoeg alle items bij elkaar vindt in een item-opdracht? Op die manier wordt het spel een veel grotere uitdaging.

Meer pit

Dat voortkabbelende stijltje van Life is Strange is de kracht van de game, maar op sommige gebieden mag er wel wat meer pit in. Ik heb al het verzoek ingediend voor meer actie, maar ik bedoel nu meer persoonlijkheid voor elk personage. Waarschijnlijk komt dit al beter tot uiting dan in eerdere delen, omdat Alex als gave heeft dat ze als een soort Kirby emoties op kan slokken en aan kan passen. Ze zal dus wel nog meer dan eerdere hoofdrolspelers haar mannetje moeten staan. Wat daarbij mogelijk helpt is dat het spel niet meer episodisch is, dus je krijgt in één keer een hele game te spelen. Hierdoor hoeft er niet elke aflevering opnieuw een recap te komen die de vaart eruit haalt, en werkt het opbouwen van de personages waarschijnlijk ook net even anders, omdat je er steeds nog vol inzit, in plaats van dat je maanden moet wachten tot het avontuur verdergaat. ★

"Alex heeft als gave dat ze als een soort Kirby emoties op kan slokken en aan kan passen."



VERWACHTING ***LAURA:***
Life is Strange: True Colors lijkt wat meer een thriller-verhaal te krijgen en dankzij de gave van Alex ook wat meer pit. Precies wat de gamereeks goed kon gebruiken. Het is te hopen dat de moeilijkheidsgraad ook omhoog gaat, zodat je ook jouw True Colors moet tonen om het einde van het verhaal te halen.

- \+ Sterke vertellingen die je niet in je koude kleren gaan zitten.
- \+ Zoekt taboe-onderwerpen juist op.
- \- Loopt het risico te makkelijk te zijn.
- \- Soms zo verhalend, dat het voelt alsof echte gameplay mist.

ADVENTURE
IDOL MINDS/SQUARE ENIX
1 SPELER
10-09-2021



ELDEN RING
ONE RING TO RULE THEM ALL

De vergelijking met The Lord of the Rings komt natuurlijk niet uit de lucht vallen: zowel Tolkiens magnum opus als deze videogame zijn immers high-fantasy-media die om een veel te machtige ring draaien. Samuel gaat echter een stapje verder: volgens hem gaat Elden Ring namelijk de nieuwe standaard bepalen voor fantasy in games, net zoals The Lords of the Ring dat deed voor literatuur.



Een niet nader te noemen voormalige hoofdredacteur van dit blad, waar ik nog altijd goede vrienden mee ben, appte mij onlangs met de vraag: "Elden Ring, hè... is dat feitelijk niet gewoon Dark Souls 4? Als in: gast met zwaard moet verschillende enge dudes afmaken?" Ik stuurde hem een redelijk complex "ja en nee, want..."-antwoord terug. Zo'n antwoord dat veel te genuanceerd en langdradig is (vooral voor WhatsApp) voor iemand die gewoon effe ja of nee wil horen. Het onderliggende probleem is echter een culturele, want de vraag "is Elden Ring een vervolg op Dark Souls?" verraadt vooral een westerse manier van naar media kijken. Onze cultuur is er een van horizontale groei en kwantiteit: als we iets fijn vinden, dan willen we er vooral méér van, ongeacht of het gaat om voedsel, seks, kunst, hobby's, carrières of identiteiten. Maar in een land als Japan? Daar wordt succes gemeten aan de hand van diepgang. Specialisatie. Vérticale groei. Kwáliteit. Daar word je dus geprezen voor het kiezen van één carrièrepad, bijvoorbeeld, met als doel het zo dicht mogelijk benaderen van ambachtelijke perfectie. Niet zozeer méér, dus, maar béter.

Kwetsbaar

Nou is de ene levensfilosofie niet inherent beter dan de andere, maar wie het verschil tussen de twee culturen begrijpt, begrijpt beter wat Elden Ring precies is. Kijk je dus met een westerse bril naar games? Ja,

HET BRILJANTE ZELFPLAGIAAT VAN FROMSOFTWARE

Elden Ring kan gerust worden gezien als de culminatie van Hidetaka Miyazaki's gehele oeuvre, dat in 2009 begon met Demon's Souls. Echte FromSoftware-kenners weten dat de wortels van Elden Ring echter terug te traceren zijn tot 1994, een heel decennium voordat Miyazaki überhaupt bij de studio in dienst kwam. In dat jaar kwam namelijk FromSoftwares eerste echte videogame uit: het Japan-exclusieve King's Field. De game werd direct een hit, mede omdat het een van de eerste RPG's ooit was met een first-person-perspectief én volledige 3D-graphics (ter vergelijking: in datzelfde jaar kwam ook The Elders Scrolls: Arena uit, en dat werkte, à la DOOM, nog met 2D-sprites). De game kreeg echter ook veel kritiek te verduren: de sombere kleuren, langzame beweegsnelheid, hoge moeilijkheidsgraad en beperkende 'stamina'-meter waren niet voor iedereen weggelegd. Klinkt bekend, niet waar? Dat zijn exact dezelfde mechanics die al sinds Demon's Souls tekenend zijn voor het gros van Miyazaki's output! Al zijn games, inclusief Elden Ring, zijn stiekem gewoon allemaal spirituele opvolgers van de King's Field-serie. Zelfs het meest iconische wapen in Miyazaki's games, de Moonlight Greatsword, kwam voor 't eerst voor in, jawel, King's Field! Cynischere mensen zouden het luiheid noemen, maar bij ons is de pul gelukkig altijd halfvol.



IS HET HIERNA EINDELIJK TIJD VOOR SCIENCE-FICTION-SOULS?

Een van de weinige kritiekpunten waar Elden Ring al sinds z'n aankondiging mee kampt, is dat Miyazaki wederom terugkeert naar zijn esthetische en thematische comfortzone: dark fantasy met Europese invloeden. En niet eens zozeer omdat men bang is voor een zoveelste Dark Souls (het mag ondertussen wel duidelijk zijn dat dit een compleet ander beestje is) maar omdat velen vinden dat Miyazaki z'n beste werk in z'n ándere games heeft gedaan. Zo wordt Sengoku-epos Sekiro: Shadows Die Twice gezien als het absolute hoogtepunt van FromSoftware-combat, om nog maar te zwijgen over de vele superlatieven die Bloodborne wist af te roepen dankzij z'n strakke gameplay en unieke combinatie van Victoriaanse gotiek en kosmische Lovecraft-horror.

Dus wanneer gaat Miyazaki ons nou eindelijk met een futuristische soulslike zegenen? Science-fiction is immers een perfecte invalshoek voor het vertellen van sombere, naargeestige verhalen met complexe, existentiële tintjes waar groteske, onmenselijke gedrochten in afgeslacht moeten worden, niet waar? Bovendien heeft FromSoftware de perfecte broedgrond al klaarliggen: net zoals Sekiro het product was van een oorspronkelijk verlangen om een vervolg te maken op de Tenchu-serie, zou Miyazaki met gemak kunnen voortborduren op FromSoftwares op een na succesvolste franchise: Armored Core! De mogelijkheid bestaat in ieder geval: de gamemaker liet in 2015, tijdens de ontwikkeling van Dark Souls III, in een interview vallen dat hij best zin had om ooit zijn 'touch' toe te passen op iets als science-fiction, "zoals Japanse mechs". Geen mooier moment als na een carrièreclimax als Elden Ring, toch? Maak nou effe een cyberpunkje, man!

dan zou je Elden Ring best een vervolg op Dark Souls kunnen noemen. Het idee erachter is immers bijna hetzelfde: ook hier loop je rond in een gigantische, vervallen fantasywereld waar om elke hoek gevaar lurkt, en waar jij, een relatief kwetsbaar manneke, vooral verder komt door gigantische, moordzuchtige bazen te verslaan. Er is een grote hoeveelheid wapens en speelstijlen te kiezen – van zwaarden tot magie – en je kunt sterker en behendiger worden door de bijbehorende statistieken te levelen en je gear te upgraden. De voornáámste manier van sterker worden is echter gewoon door heel vaak dood te gaan, want voordat je de aanvalspatronen van vijanden en bazen doorhebt, zul je heel wat fouten moeten maken die uiterst streng worden afgestraft. Ha, er is zelfs weer een staminametertje dat aangeeft hoeveel acties je mag verrichten, zodat je niet als een gek de aanvalsknop spamt!

Corruptie

Laten we een stap verdergaan: Elden Ring is dusdanig overduidelijk een Dark Souls-vervolg dat zelfs het verháál een kopie is! Zo verwijst de titulaire Elden Ring naar de kosmische kracht die verantwoordelijk was voor de schepping van 'The Land In Between', en het vervolgens zegende middels de kolossale Erdtree-wereldboom. Maar door een catastrofale gebeurtenis versplinterde de ring in een handvol scherven, met als gevolg een langzaam stervende Erdtree en een aftakelend, vervloekt land. Zes halfgoden, die ooit vreedzaam over de verschillende gebieden van het welvarende land hebben geheerst, bemachtigden toen ieder een scherf van de Elden Ring in een poging de laatste zegeningen van de Erdtree voor zichzelf te behouden. Met alle gevolgen van dien: de corrumperende energie van de imperfecte scherven gaf de zes specifieke krachten, maar niet zonder hen tevens in groteske wezens te veranderen. Als de ooit verbannen Tarnished, moet jij afreizen naar The Land In Between om deze halfgoden verslaan en de Elden Ring weer samen te brengen. Klinkt bekend, niet waar? Vervang 'The Land In Between' met 'Lordran', de 'Elden Ring' met de 'First Flame', en 'Tarnished' met 'Chosen Undead', en je hebt gewoon het plot van Dark Souls! Nou, case closed. Toch?

> **"Een vervolg op Dark Souls, dus? Schat, je kunt Elden Ring niet eens meer een spirituele opvolger noemen."**

Overgeslagen

Wie Elden Ring echter benadert met een Japánse »





» mindset (en enige kennis van Hidetaka Miyazaki's oeuvre) zal tot een compleet andere conclusie komen. Die ziet namelijk niet "meer van hetzelfde", maar een prijzenswaardige groei. Die ziet een volledig ander product: een modern meesterwerk waarvan Dark Souls alleen het skelet heeft gevormd. Miyazaki's vorige games waren ondanks hun vele build-opties en metroidvania-achtige werelden immers alsnog behoorlijk lineaire ervaringen; Elden Ring weet echter de complete vrijheid te beloven waar Souls-fans voorheen alleen maar van konden dromen. The Land In Between? Is zo gigantisch dat je een magisch paard nodig hebt om het te kunnen verkennen. De zes gebieden waar de halfgoden en hun kerkers, kastelen en forten zich in bevinden? Die kun je, ondanks een organisch ontworpen 'hoofdroute', in élke volgorde die je maar kunt bedenken veroveren. En het uitdagingsniveau? Hoog, duh, maar tevens dusdanig flexibel dat je zelf in controle bent over hoeveel zelfkastijding je op je bord neemt. Wie geen elite skills heeft, heeft nog nooit zoveel hulpmiddelen tot zijn of haar beschikking gehad om te blijven spelen: stealth, 's nachts aanvallen, stormachtig weer in je voordeel gebruiken, de geesten van verslagen vijanden oproepen om je bij te staan, een menselijke partner summonen... je kunt sommige bazen zelfs volledig overslaan! Al heeft dat wel invloed op welk einde je krijgt.

DE PEN IS MACHTIGER DAN HET ZWAARD!

Het is allang geen verrassing meer dat de omvangrijke auteur van de Game of Thrones-boeken meegeholpen heeft aan de ontwikkeling van Elden Ring. Mocht je dus een trouwe fan zijn die zich afvraagt waarom George R.R. Martin The Winds of Winter nog niet heeft afgeschreven: dat is voor een klein deel te danken aan het feit dat hij voor Miyazaki de beginselen van Elden Ring heeft moeten pennen. In een interview met het Amerikaanse nieuwskanaal WTTW gaf Martin het volgende toe: "Schrijven voor een game is héél anders dan het schrijven van een boek. Voor Elden Ring had FromSoftware vooral 'world building' van me nodig, bijvoorbeeld. Ik doel dan niet op personages of het plot, maar de setting; die is in fantasy immers net zo belangrijk als de rest. Denk maar aan Tolkiens Middle-Earth of het Foundation-universum van Asimov. Ik heb dus een paar jaar geleden een uiterst gedetailleerde achtergrond voor Elden Ring geschreven, en sindsdien heeft FromSoftware mij af en toe wat voortgang laten zien, zoals het ontwerp van monsters. Ik ben zelf niet echt een gamer, maar ook ik sta te popelen om in januari het eindproduct te zien." Ha, hem kennende vindt 'ie het waarschijnlijk vooral leuk dat hij iets gecreëerd heeft waardoor het publiék eens het loodje mag gaan leggen, de sadist!

'NO GUTS, NO GLORY'

De mangaserie Berserk is... duister. Hoe duister? Nou, dit is hoe hoofdpersoon Guts werd geboren: hij viel uit de baarmoeder van zijn gelynchte moeder die dood aan een boom hing. Inderdaad: WTF. Dit is echter geen oppervlakkige shock-horror: de 34 jaar oude franchise is een van de populairste en meest invloedrijke manga aller tijden, dankzij z'n morele diepgang, complexe personages, meditatieve verkenning van concepten als vrije wil en lotsbestemming, en natuurlijk z'n prachtige, handgetekende gotiek. Berserks invloed is, grappig genoeg, vooral voelbaar in videogames: zo is bijna elke populaire krijger met een véél te groot zwaard – denk Cloud Strife en Dante – een dirécte, bewuste verwijzing naar Guts. Op niemand heeft het magnum opus van mangaka Kentaro Miura zoveel invloed gehad als de geestelijke vader van de Souls-games, echter: Miyazaki's gehele oeuvre, van Demon's Souls tot Sekiro, is één grote liefdesbrief aan Berserk. Direct opvallend zijn natuurlijk Dark Souls-bazen als Knight Artorias en Slave Knight Gael (twee overduidelijke Guts-analogen) maar de hommage gaat veel dieper: net als de wereld van Berserk, zijn de werelden van Miyazaki allemaal duistere, vervallen, hopeloze realiteiten die tot de vergetelheid verdoemd zijn, ware het niet voor de onverzettelijkheid van de mens. Zo ook dus Elden Ring. Dat het maar een onvergetelijk eerbetoon aan Kentaro Miura mag worden, die dit jaar helaas op 6 mei overleed aan een aortadissectie. Hij werd 54 jaar oud; Berserk heeft hij voor die tijd helaas niet kunnen concluderen.



Concurrent

De speler krijgt zelfs grotere vrijheid in het daadwerkelijke rollenspelen door allerlei limitaties op builds volledig te verwijderen. Die fancy moves die je in Dark Souls III kon uitvoeren als je bepaalde wapens in je klauwen had, genaamd Weapon Arts? Die heten in Elden Ring simpelweg Skills en zijn vooral níét meer gebonden aan een wapen; als je er een ontgrendeld hebt dan kun je 'm met elke soort build uitvoeren. Wat belachelijk is, op een goede manier, vooral als je beseft dat er meer dan 100 Skills te ontgrendelen zijn (PvP wordt gék, vriend). Oh, en die verslagen vijanden die je als geesten



"Dit is de apotheose van Miyazaki's gehele carrière als spellenmaker bij FromSoftware."

kunt oproepen, die ik eerder noemde? Die hebben allemaal een eigen functie, kunnen allemaal geleveld worden, en kunnen zelfs à la Pokémon verzameld worden. Miyazaki zei zelfs dat de manier waarop je met je summons omgaat een waarachtig onderdeel van je build genoemd kan worden, net als je wapenkeuze. Dit is dus niet eens meer een evolutie van Dark Souls te noemen; dit is een perfectionering van systemen die we in games van 'de concurrentie' tegenkwamen, zoals Dragon's Dogma!

Geslepen

De vrijheid van Demon's Souls, maar dan in een volledig open wereld. De thematische complexiteit van Dark Souls, gecombineerd met het werk van George R.R. Martin. De uitdagingsopties van Dark Souls II, maar dan in een game die het ook daadwerkelijk nodig heeft. De diepgaande combat van Dark Souls III, vermenigvuldigd met nieuwe systemen zoals het paardrijden en de vele Skills. De stealth, strakheid en mobiliteit van Sekiro: Shadows Die Twice, maar dan in een wereld met onbeperkte buildmogelijkheden. En de innovatieve horror, sfeervolle gotiek en tijdloze herspeelbaarheid van Bloodborne, maar dan gegoten in een kunstwerk dat op eigen benen staat en niet heeft hoeven afkijken van H.P. Lovecraft. Een vervolg op Dark Souls, dus? Schat, je kunt Elden Ring niet eens meer een spirituele opvolger noemen. Wat de game dus wél gaat zijn? De apotheose van Miyazaki's gehele carrière als spellenmaker bij FromSoftware. De Avengers: Endgame van een visie die begon met Demon's Souls: een game die gedoemd was om te falen maar uiteindelijk de gehele industrie wist te veranderen dankzij z'n zeldzame integriteit. En een perfect voorbeeld van hoe de Japanse mentaliteit van toewijding en perfectionering een ogenschijnlijk overbekend product kan slijpen tot iets onvergetelijks. Maar, eh, ja, 'gast met zwaard moet enge dudes afmaken' is verder gewoon een prima beschrijving, hoor! ★

HOE JURJEN ZIJN SOULS HERVOND



Eigenlijk zijn de Souls-games iets te moeilijk voor een ietwat versleten gamer als ik (51 jaar oud inmiddels, en lang niet meer zo skilled als toen ik 30 was). Toch werd ik helemaal opgeslokt door Dark Souls toen ik de game in 2009 eens probeerde. En probeerde. En probeerde. En nog een paar keer probeerde, tot ik eindelijk voorbij de eerste vijand kwam. Met veel falen en ploeteren bereikte ik toen het punt waarop het écht niet meer lukte: Smough en Ornstein. Maar ik beschouwde het lange tijd als een van mijn grootste prestaties ooit, dat ik die twee klootzakken in elk geval had beréíkt.

Dark Souls 3 probeerde ik bij verschijning in 2016 ook nog een paar avondjes, maar man, o man, ik moest toch echt concluderen dat die game te moeilijk voor mij was. Toen kwam het coronajaar 2020 en zocht ik na het extreem spannende en aangrijpende The Last of Us 2 iets wat ongeveer net zo spannend en aangrijpend was. Ik kwam uit op The Last of Us Remastered. Viel daarna wéér in een game-gat. En besloot toen het ook best spannend ogende Bloodborne maar eens te proberen.

Ik laat het cliché-verhaaltje over mijn aanvankelijke struggles, en hoe ik uiteindelijk toch stapje voor stapje in de game wist te vorderen, maar even achterwege, maar geloof het of niet: ik heb Bloodborne uitgespeeld. Daarna heb ik Dark Souls 2 uitgespeeld. Daarna heb ik Dark Souls 3 uitgespeeld.

Sekiro bleek qua vechtstijl toch iets teveel van mijn reactievermogen te vergen, maar ik was daar toch ook best een eindje in gevorderd. De PS5 heb ik eigenlijk alleen maar besteld (maar nog niet ontvangen) om Demon's Souls te kunnen spelen. En wie het verhaal van Samuel op deze pagina's heeft gelezen, kan vast wel raden welke Souls-achtige ik als volgende ga spelen. En uitspelen. Want als er weer van die Smough- en Ornstein-achtige klootzakken in blijken te zitten, kom jij me vast wel even verder helpen, toch Samuel?



VERWACHTING SAMUEL:
Voor veel mensen zal Elden Ring niet veel meer zijn dan 'slechts' een next-gen Dark Souls. Maar als God echt in de details zit, dan zou Elden Ring voor de fijnproever wel eens de beste game ooit gemaakt kunnen zijn. Ik heb m'n 'Beste Game van 2022'-award al klaarstaan, in ieder geval!

- ✚ Hidetaka Miyazaki blijft bij z'n leest... en perfectioneert het!
- ✚ De meeste vrijheid die je ooit in een FromSoft-game hebt gehad.
- ✚ Diepgaandere combat dan die van Souls, Sekiro en Bloodborne bij elkaar.
- − Geen enterhaak. >:-(

ACTION-RPG
FROMSOFTWARE/
BANDAI NAMCO
1 SPELER
12-01-2022

WEGWEZEN MET JE AUTOMATISCHE HEALING

DE GROTE B-SHOOTER SPECIAL

Dit artikel staat bol van de 'B'-shooters. Maar zoals Graddus kan weten: het is niet de grootte van je gun die telt, maar wat je ermee doet! B-shooters zijn gewelddadiger. Creatiever. En bovenal: stiekem een stuk leuker dan hun triple-A tegenhangers. Ready, aim, fire!

CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Herfst 2021 – PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch, PC

Leuk, die PS5... But can it run Crysis?

Ooit, ik zat net bij PU, gaf ik Crysis 3 een 91. Veels te hoog natuurlijk, maar het was mijn eerste buitenlandse reviewtrip. In een vijfsterrenhotel. Met satijnen kussens, gratis minibar en van die naar rozen ruikende bruisballen voor in bad. Classic snikkel-in-de-champagne-stuff.

Misschien was mijn hoge cijfer ook wel een stukje onderbewuste promotie van een serie waarvan ik denk dat 'ie altijd ondergewaardeerd is geweest. Crysis deel twee (in de urban jungle van Manhattan) en deel één (in de échte jungle van de Lingshan-archipel) behoren tot mijn favo shooters ooit. Vooral het reeds vorig jaar geremasterde origineel is een stukje gamegeschiedenis. Het gigantische eiland, de voertuigen, je Nanosuit-powers (cloak engaged!): het nodigt uit tot experimenteren, en het ziet er bijna vijftien jaar na release nog superstrak uit. Wat zeg ik: de Remastered Trilogy wordt misschien wel de eerste keer dat Crysis écht voor de volle 100% tot z'n recht komt op consoles! In 2007 draaide die shit letterlijk alleen op NASA-PC's en was de kreet 'but can it run Crysis?' de ultieme lakmoesproef of je hardware uhm, 'hard' genoeg was. Voor de PS5 en Xbox Series X moet Cryteks shooter echter een eitje zijn, en worden zelfs de nodige next-gen-toeters en -bellen uit de kast getrokken. Hopelijk organiseert Crytek weer een reviewtripje. Ik mis die bruisballen, man...



ALIENS: FIRETEAM ELITE

Augustus 2021 – PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, PC

Als de sfeer maar goed is

De gamegeschiedenis van Aliens is er een van ups (Isolation!) maar ook van diepe downs (Colonial Marines...). Het universum blijft echter geweldig en daarom houden de fanboys bij elke nieuwe entry hun adem in. Is dit de game die ze hun stoutste buitenaardse dromen laat waarmaken? Of voelt het meer als een facehug van een naakte Sigourney Weaver?

Aliens: Fireteam Elite gaat in ieder geval een compléét andere richting op dan voorgaande delen: dit is een third-person co-op-shooter, waarin je het met maximaal twee maten (of de AI, als je geen vrienden hebt) opneemt tegen een horde aan Xenomorphs, Preatorians en zelfs de Queen. Klinkt bruut!

Aliens is van origine natuurlijk een filmfranchise, maar als we het aantal games (tientallen) tegen het aantal rolprenten (een handjevol) afzetten zou je bijna denken dat het andersom is. Als gezegd varieert de kwaliteit wel enorm, dus laten we hopen dat ontwikkelaar Cold Iron Studio het bronmateriaal op z'n minst begrijpt. Hoe belangrijk dat is, zagen we onlangs bij Terminator Resistance van Teyon; normaal is deze dev beslist geen hoogvlieger, maar in die game nailden ze de sfeer.



RISE OF THE TRIAD REMASTERED

Q2 2021 – PS4, Xbox One, Switch, PC

De nazi's zijn weer eens de sjaak

Wat is er toch met de gib gebeurd? Je weet wel: vijanden die uit elkaar spatten in een fontein van bloed, botten en ledematen. Vroeger telde je als shooter echt niet mee zonder, maar hedendaagse mainstream blaftenten lijken aan een flinke vertrutting onderhevig. Liever betalen mensen 4,95 euro om hun personage een paarse mitrailleur te geven. Of 7,50 euro voor een kinderachtig overwinningsdansje. Zucht. Ik zal wel als een boomer klinken, maar vroegah waren shooters nog voor echte kerels.

De ziekste van het stel was sowieso Rise of the Triad. Ik herinner me rondvliegende nazi-oogballen en smerige SS-kapiteins met een doodshoofd op hun pet. Een soort Wolfenstein met realistischer geweld, maar minstens zoveel camp-achtig charisma en vibe. Over Rise of the Triad Remastered is op het moment van schrijven helaas nog weinig bekend [uhh, het lijkt op een veredelde port – Marvin]. Ik zou vooral blij zijn als het op de originele games lijkt en minder op de gare 'remakes' van een aantal jaar geleden, waarin een soort rare nadruk lag op Unreal Tournament-achtige jumps en muntjes verzamelen. Gibs willen we zien! Nazi's die in duizend stukjes uiteen spatten en het scherm bloedrood doen kleuren! Duitse kogelbiefstuk! Verplichte kost voor al die shooter-sissy's van tegenwoordig...



11 B-SHOOTERS

WAAR EEN NIEUW DEEL VAN MOET KOMEN

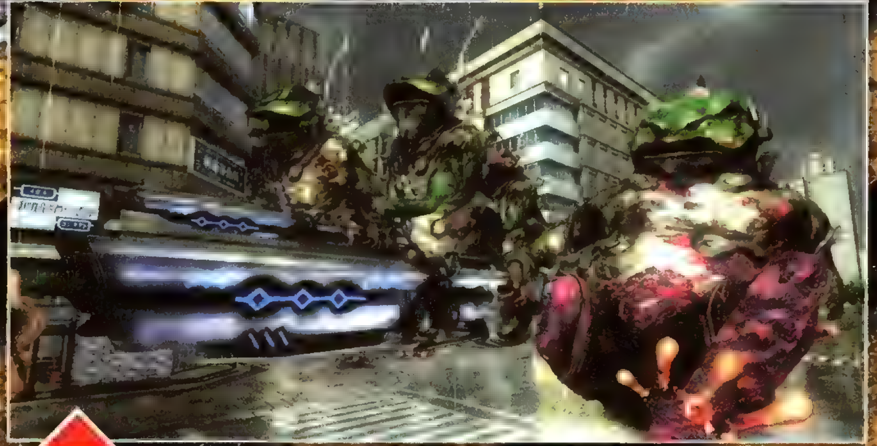
Voor wie net als ik geen genoeg kan krijgen van B-shooters: van onderstaande 'vergeten' franchises is een nieuw deel meer dan welkom.

11. Killzone
10. F.E.A.R.
9. TimeSplitters
8. Serious Sam
7. Red Faction
6. Operation Flashpoint
5. Quake
4. Spec Ops
3. Medal of Honor
2. Turok
1. Duke Nukem









EARTH DEFENCE FORCE 6

TBA 2021 – Platformen eveneens TBA

Cultshooter voor connaisseurs

Ik game al meer dan 30 jaar. In die tijd heb ik draken verslagen, Formule 1-kampioenschappen gewonnen en prinsessen gered. Maar wat me het meeste is bijgebleven? Het aller-, aller-, allermemorabelste wat ik de afgelopen drie decennia heb gedaan? Da's zonder twijfel 'insectje hooghouden' in Earth Defence Force!

Het werkt als volgt: selecteer een rocket launcher als wapen. Zoek vervolgens een geschikt insect uit een van de honderden krioelende kruiperts in elk level. Het liefst een mier, maar een dikke vette spin is ook prima. Tover nu je wapen tevoorschijn. Haal diep adem, en schiet – raken is niet moeilijk gezien het ENORME formaat van die krengen. Kijk goed hoe het ongedierte een meter of honderd de lucht invliegt om vervolgens – Newton's Law en all – weer naar beneden te keilen.

Nu wordt het leuk. Richt je rocket launcher nogmaals, en probeer het levenloze karkas opnieuw te raken zodat het nóg hoger vliegt. Boem! Blaf! Klabladder! Herhaal dit proces totdat je A) mis schiet, of B) sterft van ouderdom.

Als Earth Defence Force 6 ons wederom insectje hoog laat houden maar nu MET RAYTRACING EN IN 4K EN SHIT, dan is dit een must-buy. Neem dat nou maar gewoon aan van iemand die al meer dan 30 jaar gamet.







S.T.A.L.K.E.R. 2

April 2022 – Xbox Series X/S, PC

Doom en gloom in het oostblok

De eerste S.T.A.L.K.E.R. (voluit: Scavengers, Trespassers, Adventurers, Loners, Killers, Explorers and Robbers – als ik per woord betaald kreeg, zou ik de naam telkens helemaal uitschrijven) was een jaartje of zeven in ontwikkeling. Ik weet nog wel dat PU er om de zoveel tijd een update over deed – JJ ging zelfs een keer op trip naar Oekraïne bij min 40 – en dat het spel na al die ontwikkeltijd alleen nog maar tegen kon vallen. Toen S.T.A.L.K.E.R. in 2007 uitkwam, was het dus eigenlijk een wonder dat het best een toffe fps was. Oké, niet de gamechanger waar we allemaal op hoopten (het spel was enorm gedownscaled en de AI lang niet zo cutting-edge als was beloofd) maar een hele solide shooter in de toen unieke setting van het radioactieve Chernobyl.

Geloof het of niet, maar S.T.A.L.K.E.R. 2 is stiekem al langer in ontwikkeling dan het origineel. Tien jaar om precies te zijn, al zat er tussen de aankondiging in 2011 en het opnieuw oppakken in 2018 wel een 'gat' van zeven jaar.

Wat mogen we verwachten? Uiteraard een heerlijke dommy-gloomy oostblok sfeer – een groot deel van het ontwikkelteam woont letterlijk naast Chernobyl [zou het ontwikkelen niet sneller moeten gaan met al die extra armen? - Marvin] – alsook tragere, bijna survival-achtige gameplay in plaats van de ADHD-frivoliteiten van veel shooters vandaag de dag. De Metro-games kennen hetzelfde principe, dus als je die shit tof vindt is S.T.A.L.K.E.R. 2 er zeker een om in de gaten te houden!





SHADOW WARRIOR 3

TBA 2021 – Platformen eveneens TBA

Lo Wang is terug, pik

Zoals je inmiddels gemerkt hebt, staat deze feature vol met remakes, remasters en nieuwe delen van shooters die met name eind jaren '90 tot medio '00 furore maakten. Toeval? Absoluut niet. Het was de golden era voor singleplayer schiettenten. Een tijd waarin pure dikke fun de boventoon voerde en niemand gehoord had van quickscoping of lootboxes.

Shadow Warrior was ook in die zogenaamde 'golden years' al een B-productie, een soort Japanse Duke Nukem waarin je met een katana in plaats van een shotgun vijanden tot pulp vermorzelde. Toch, in plaats van in de vergetelheid te raken zoals veel van z'n genre- en tijdgenoten, verscheen in 2013 uit het niets een remake, en in 2016 zelfs een deel twee van Lo Wang (letterlijk: indrukwekkende piemel) z'n avonturen. Vermakelijke spelletjes, odes aan de simpele gameplay van weleer. En warempel: nu staat ook gewoon deeltje drie op de rol! Verwacht meer van hetzelfde: heerlijke, ouderwetse knal- en slasherij, afgetopt met een onsje old-skool leveldesign en seksistische one-liners.

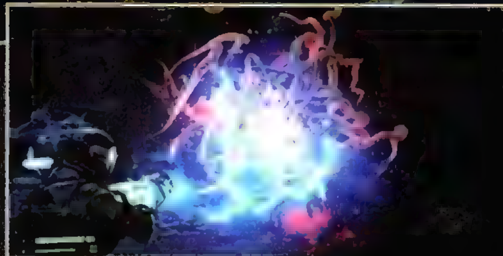
Ja ja, geef het maar toe, jij politiek incorrect zwijn: dat is precies wat je wil!

MIJN LIEFDE VOOR B-GAMES

Bij PU sta ik bekend als de 'wansmaakman'. Ikzelf bekijk het liever positief, en zeg: ik heb liéfde voor B-games. Maar waar komt deze eigenaardige voorkeur (zeker onder gamejournalisten die letterlijk allemaal dezelfde games leuk vinden) toch vandaan?

Nou, met name omdat ik stronteigenwijs ben en heel slecht tegen hypes kan. Natuurlijk: écht goede, tijdloze games (Zelda, GTA, Resident Evil, etc.) geniet ik absoluut van, maar de 'snoepjes van de week' die vaak aandacht trekken om hele andere dingen dan het spel zelf laten me volledig koud. Neem Horizon: volgens mij vindt iedereen dat alleen maar interessant omdat er een vrouwelijke hoofdrolspeelster inzit. En omdat het door Sony is gemaakt: dat MOET wel goed zijn, toch? Bizar, want qua gameplay en verhaal is het echt bland open world game #384. Of zo'n titel als Returnal: dat speelt toch niemand voor z'n lol, maar alleen omdat het een gimmicky 'impossible' moeilijkheidsgraad heeft? En dan heb ik het nog niet eens over de letterlijk miljoenen uit pixels opgebouwde Indies. Dat kijken naar opdrogende verf vaak nog een boeiendere spelervaring oplevert, ach, da's bijzaak want pixels zijn hip en cool ZOMG!

Het lijkt wel alsof iedereen elkaar achterna aanloopt qua cijfers en meningen tegenwoordig; een origineel smaakpallet is een zeldzaamheid. En tja, heb je dat wel, dan ben je al snel een 'wansmaakman'. Ik heb er vrede mee. Geef mij maar gewoon lekker pretentieloze B-games, die niet slaafs achter hypes aanlopen maar hun eigen weg volgen. Of dat nou in het huidige publieke pulletje valt of niet...





CROSSFIREX

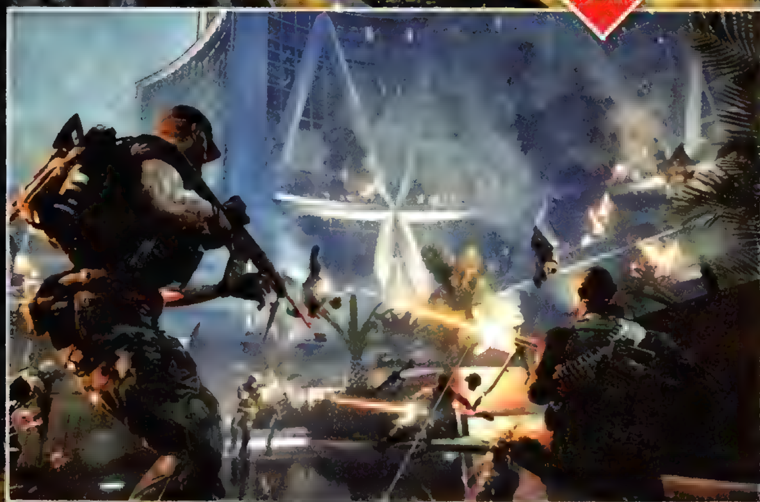
TBA 2021 – Xbox One, Xbox Series X/S

CrossfireX heeft twee gezichten

CrossfireX. Klinkt als een nieuw fitnessapparaat. Of een of andere obscure JRPG met genderloze Japanse schoolkinderen in de hoofdrol. Maar niets is minder waar: dit is een keiharde knaller in de traditie van Counter-Strike, oftwel de godfather van de tactische multiplayershooter. Tel daarbij op dat het singleplayer-component door het enige echte Remedy wordt ontwikkeld (bekend van Alan Wake en het crimineel underrated Quantum Break) en je hebt alle ingrediënten voor een topper.

Maar wacht, dit is de B-shooter special. Wat klopt er dan niet aan? Nou ja, allereerst dus de naam; nog generieker dan die recente shooter waarvan ik de naam vergeten ben... Gunrunners...? Shotlanders...? Outriders, dat is hem! Daarnaast zien de omgevingen en de personages er wel erg dertien-in-een-dozijn uit. Aan de andere kant heb je echter de dikke trailers waarin vooral de CGI-gedeeltes van hoge kwaliteit zijn, met de voor Remedy kenmerkende slow-mo effecten en sfeervolle muziek. Als je die ziet denk je: dit wordt geweldig!

Vooralsnog een game met twee gezichten dus, dat CrossfireX. Maar goed, daarom staat 'ie ook op deze pagina's en niet in de Grote Triple-A shooter special.







GRAVEN

TBA 2021 – PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Switch, PC

Waarom Graven mijn GotY kan worden

Kent iemand hier Hexen? [Wat denk je zelf? Ik ben geen Heretic – Marvin] Deze inmiddels ruim 25 jaar oude classic is feitelijk in alles 'DOOM in de middeleeuwen'. Je vijanden zijn nog steeds monsters, maar in plaats van een kettingzaag heb je een bijl, en hanteer je geen minigun maar een magische staf die groene bliksem schiet.

Vanwaar deze geschiedenisles? Welnu, met Graven krijgt Hexen binnenkort een onvervalste spirituele opvolger, en ik moet eerlijk zijn: dat maakt mij een hele blije B-shooter fan! Het coole is dat het er precies zo uitziet als een 3D-game uit yesteryear (compleet met meebewegende sprites en rudimentaire polygonen), maar dan met een 2021-sausje eroverheen. Ook qua gameplay doet Graven z'n bronmateriaal eer aan; het is niet louter hersenloos knallen, je bent af en toe bezig met RPG-light-achtige character-building en opdrachtjes. Er zitten zelfs simpele puzzelelementen in.

Ik was al sold, maar toen ik zag dat 3D Realms (de legendarische studio achter o.a. Duke Nukem 3D en Wolfenstein) een van Gravens developers is, kon mijn dag helemaal niet meer stuk. Noem me gek, maar nu hedendaagse shooters totaal clueless zijn over welke richting ze op moeten (Battlefield, Halo) of juist op safe spelen (CoD, Far Cry) is dit serieus een van de games waar ik het meest naar uitkijk in 2021. ✖

OOK LEUK:

C-SHOOTERS!

Komen triple-A shooters je de neus uit, maar heb je ook alle B-schietspellen uitgespeeld? Probeer dan eens een C-shooter! Want hé: elke dag kaviaar wordt ook saai, toch? Mijn top zeven:





7. Beyond Enemy Lines: Covert Operations
6. Secret Service
5. Kane & Lynch
4. Vampire Rain
3. Hour of Victory
2. Singularity
1. Turning Point: Fall of Liberty







- Meer dan **120 uur live** op Twitch.tv/PowerUnlimited
- Meer dan **700.000** unieke views
- Meer dan **150.000** muggenbulten
- Zinderend hete **Hot Tub-stream**
- **Liefde van de kijkers** in de vorm van ijsjes, drankjes, euro's, boten en taart

DIKKE DANK JE WEL!

Naar het team van LENOVO LEGION voor het mogelijk maken van dit feest!

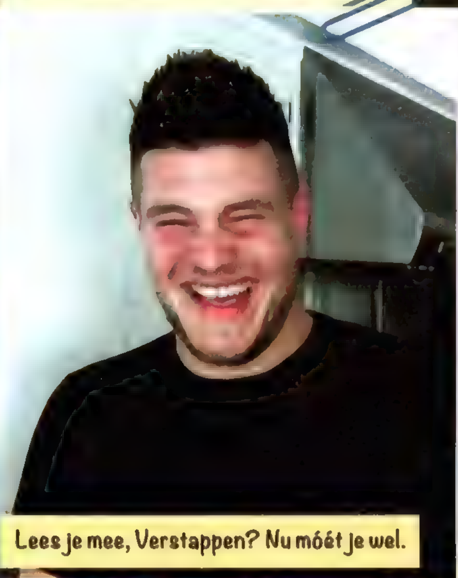
VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK WIL ZELFS EEN STAPJE VERDERGAAN DOOR TE STELLEN DAT IK SERIEUS TELEURGESTELD ZOU ZIJN ALS MAX NIET HAMILTONS EN SCHUMACHERS GEDEELDE RECORD VAN ZEVEN WERELDTITELS VERBREEKT!"



Lees je mee, Verstappen? Nu móét je wel.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"MIJN BESTE MARIO GOLF-HERINNERINGEN? NOU... NOU NOU, (INSERT KRAKERIGE OPA-STEM) DIE GAAN VER TERUG HOOR, MIJN KIND. HELEMAAL TOT AAN 1985, DAT IS 36 JAAR GELEDEN."



Kom erbij, kinders, en hoor hoe opa Jurjen met een stok tegen een 8-bit-bal sloeg.

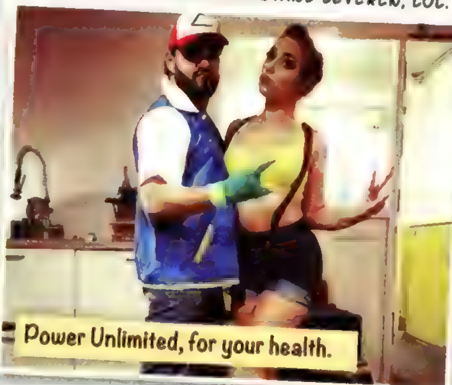
SPECIAALSTE SMOEZEN VAN DE MAAND

"IK BEN ER DOOR DE NACHTWACHT NIET MEER AAN TOEGEKOMEN."



Wat doe je dan ook in het Rijksmuseum?

"HOOPTE MEER KLAAR TE HEBBEN, MAAR MOEST EVEN WAT EMOTIONELE BIJSTAND LEVEREN, LOL."



Power Unlimited, for your health.

"EERST NOG EVEN MIJN VERJAARDAG VIEREN."



Driewerf hoera!

REVIEWS

IN DIT NUMMER

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



OOK GESPEELD

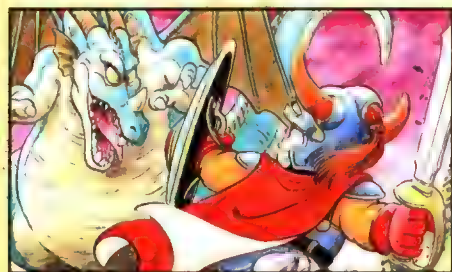
Operation: Tango
Umurangi Generation
Super Cable Boy
Lego Builder's Journey
Naraka: Bladepoint
Dungeons & Dragons: Dark Alliance
WoW: Shadowlands Patch 9.1
Chivalry 2

AAN DE KANT, FINAL FANTASY

DRAGON QUEST AL 35 JAAR DE KONING VAN DE JRPG'S

Vraag een Nederlander wat dé JRPG-franchise is en hij zegt Final Fantasy. Vraag een Amerikaan wat dé JRPG-franchise is en hij zegt Final Fantasy. Maar vraag een Japanner wat dé JRPG-franchise is en hij zegt… Dragon Quest! Groot gelijk hebben ze, volgens Peter, die je vertelt hoe één serie de J aan RPG toevoegde.

Dragon Quest is immens populair in Japan, zoveel weet de gemiddelde gamer al. Waarschijnlijk vertellen ze daarna de anekdote dat de Japanse overheid in de jaren '90 een wet indiende, die het uitgever Enix verbood om nieuwe Dragon Questgames op een werkdag uit te brengen. Een fantastisch verhaal… en een fabeltje. De waarheid is dat tot op de dag van vandaag Dragon Quests op zaterdag worden uitgebracht in het land, alleen omdat de ontwikkelaars het zelf willen.



SPIJBELEN VOOR DRAGON QUEST

Rond de release van Dragon Quest III voor de NES, schrok bedenker Yuji Horii van de meterslange rijen voor gamewinkels. Kinderen spijbelden en volwassenen meldden zich ziek, allemaal om de nieuwe RPG-sensatie op dag één te proberen. Het ontwikkelteam stapte naar Nintendo (die de cartridges fabriceerde) en maakte de afspraak dat ze voortaan nieuwe delen in het weekend uitbrachten.

Weet je, eigenlijk vind ik de waarheid mooier dan



DRAGON QUEST

1986 - NES, MSX, PC, SNES, 3DS, PS4, Game Boy Color, Switch, smartphones

De eerste Dragon Quest was meteen een hit en het valt nu op hoeveel van de serie z'n iconische esthetiek al in de eerste game aanwezig was: van de nu standaard RPG-vechtmenu's tot monsters zoals de blauwe slimes. Als avonturier krijg je te horen dat de kwaadaardige Dragon Lord de plaatselijke prinses heeft gekidnapt. Je gaat eropuit en via het achtergelaten verhaal van de eeuwenoude held Erdrick (of Loto in sommige vertalingen) vind je een manier om de Dragon Lord voor eens en voor altijd te verslaan. Lekker rechttoe-rechtaan.



DRAGON QUEST II: LUMINARIES OF THE LEGENDARY LINE

1987 - NES, MSX, SNES, PC, 3DS, PS4, Game Boy Color, Switch, smartphones

Dragon Quest II speelt zich honderd jaar na de eerste game af, waarin de nieuwe held met de erenaam Erdrick lekker met de prinses een eigen koninkrijk heeft gesticht. Wat zeg ik? Drie koninkrijken! De nazaten van Erdrick komen samen om een boosaardige magiër te stoppen, die een eeuwenoude demon terug probeert te brengen. Revolutionair voor 1987 was dat de RPG je meerdere partymembers gaf.



DRAGON QUEST III: THE SEEDS OF SALVATION

1988 - NES, SNES, Game Boy Color, 3DS, PS4, Switch, smartphones

De derde game introduceert een class-systeem dat menig JRPG vandaag de dag nog steeds gebruikt. Je kan zelfs kiezen tussen een jongen of meid als je main character. De schurk Baramos moet verslagen worden, want hij wil de wereld vernietigen en daar is er maar één van, dus liever niet. Of wacht, er is nog een tweede wereld! Halverwege de game versla je Baramos en komt de ware eindbaas Zomas tevoorschijn. Hij neemt je mee naar zijn Dark World, wat de wereld uit de eerste Dragon Quest is. Blijkt dat jij de legendarische Erdrick bent en dezelfde voorwerpen moet verzamelen als de eerste DQ-held! Een HD-remake verschijnt later dit jaar (zie laatste kader).







het fabeltje. Het laat ook zien dat Yuji Horii altijd al een RPG wilde creëren die zoveel mogelijk mensen konden spelen. Tot op de dag van vandaag is hij de drijvende kracht achter de Dragon Quest-franchise, en hoewel de serie nog steeds niche is in het westen – en Dragon Quest XI hier slechts een tiende verkocht van de aantallen die Final Fantasy VII Remake verkocht –, weet ik zeker dat hij in de toekomst de games net zulke miljoenenhits kan maken als in zijn thuisland. Het is ook toepasselijk, want het westen is waar Horii zijn inspiratie vond voor Dragon Quest.

DE WEDSTRIJD

Het ontstaan van de JRPG begint, zoals alle goede verhalen, met een wedstrijd. In 1982 organiseerde het bedrijf Enix een game-ontwikkelaarswedstrijd en Yuji Horii bracht daar verslag van als gamejournalist. Maar stiekem had hij ook zijn eigen tennisgame gemaakt en zond hij die lekker in, want de prijs was niet mis: een geheel verzorgde reis naar AppleFest '83, waar de nieuwste software getoond werd voor de Apple II-computer. Horii



De eerste game van Yuji Horii

won en samen met de andere winnaars kwam hij in San Francisco voor het eerst in aanraking met een opkomend nieuw genre: roleplaying-games! Terug in Japan lagen veelbelovende gamecarrières te wachten bij Enix. Horii's eerste game was meteen een hit en voor de tweede game dacht 'ie terug aan de wonderbaarlijke beelden die hij in de VS zag van Ultima en Wizardry. Tuurlijk, de zwart-wit-dungeons zagen er lachwekkend simplistisch uit en de gevechten hadden veel weg van een Excelsheet, maar het waren absoluut diepgravende games –van het soort dat veel Japanners nog nooit geprobeerd hadden. Dat zou de nieuwe missie van zijn team worden: een RPG maken voor een groot Japans publiek. »



DRAGON QUEST IV: CHAPTERS OF THE CHOSEN

1990 - NES, PSX, DS, smartphones

Na de Erdrick-trilogie start wat fans de Zenithian-trilogie noemen. De volgende drie Dragon Quests hebben als rode draad de mysterieuze zwevende stad Zenithia en het legendarische Zenithian Sword. Dragon Quest IV bestaat uit vijf Chapters, waarin telkens een andere partymember de hoofdrol speelt. In Chapter 5 speel je uiteindelijk de held die iedereen bij elkaar verzamelt om het grote kwaad te bestrijden. Dragon Quest IV introduceert ook het Tactics-systeem, waarbij je de speelstijl van je partymembers kan instellen. Opnieuw een systeem dat veel (J)RPG's zouden afkijken van de serie.



DRAGON QUEST V: HAND OF THE HEAVENLY BRIDE

1992 - SNES, PS2, DS, smartphones

De eerste DQ-game die de sprong naar de Super Nintendo maakte, en dat kon je zien! Naast de betere graphics en presentatie, introduceerde het een monstervangsysteem, waardoor je ook monsters in je team kon zetten om mee te vechten. Vond de bedenker van Pokémon vast héél interessant. Halverwege de game trouwt de held en wordt hij zelfs vader van twee kinderen. En ja, je kan je hele gezin mee laten vechten in battles. Dragon Quest V is een echte familiegame.



DRAGON QUEST VI: REALMS OF REVELATION

1995 - SNES, DS, smartphones

Dragon Quest VI sluit de Zenithian-trilogie af en bracht een verbeterde versie van het class-systeem uit deel 3 terug. Het avontuur is weer grotendeels opzichzelfstaand maar introduceert naast de fantasywereld een droomwereld, waartussen je regelmatig wisselt. Het concept is vergelijkbaar met die uit Zelda: A Link to the Past.

DE ULTIEME, TOEGANKELIJKE RPG

Om de beperkte graphics van de NES toch toegankelijk te maken werd de in Japan bekende mangatekenaar Akira Toriyama ingehuurd (ik ben nu verplicht om Dragon Ball Z even te noemen dus... hier). Zijn charmante, komische tekenstijl was goed na te maken op Nintendo's spelcomputer en onmiddelijk herkenbaar.
En er kwam nog een grote naam bij toen componist Koichi Sugiyama op een dag contact zocht. Deze klassieke getrainde muziekmaker voor tv, films en anime leek veel te hoog gegrepen voor een experimentele RPG, maar hij was fan van eerdere Enix-games en wilde de uitdaging aangaan.

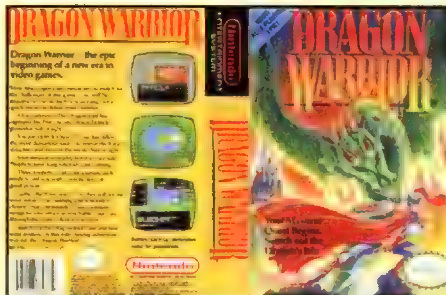


HET KLOPPEND HART

En zo was het Dragon Quest A-Team compleet. Met Horii aan het roer, die iedere beweging, ieder menuutje en alle verhaallijnen zo leuk en toegankelijk mogelijk probeerde te maken. Met Toriyama, die grappige maar ook intimiderende vijanden kon vormgeven. En met Sugiyama, die voor zelfs de kleinste acties heerlijk aanstekelijke geluidseffectjes componeerde.
De toegankelijke Japanse roleplaying-game was een feit! Sterker nog, het werd een miljoenenhit in het land en de records werden met ieder deel weer verbroken. Dragon Quest III voor de NES verkocht meer dan een miljoen in één dag. Dragon Quest IV voor de SNES verkocht meer dan een miljoen in één uur! Alle mainline delen hebben miljoenen verkocht en de teller staat inmiddels op 80 miljoen games voor de gehele franchise. Helaas komt maar een klein deel daarvan door westerlingen...

WAAR IS HET WESTERSE SUCCES?

Dus hoe kan het dat zo'n iconische JRPG-serie geen verkoopkanon in het westen is? Wij houden toch ook van JRPG's? Wij houden zelfs van slechte JRPG's!
Yuji Horii neemt in een interview met IGN (2018) geen blad voor de mond als hij gevraagd wordt



waarom Final Fantasy hier populairder is: "Waar het op neerkomt is dat Enix gewoon niet zoveel promotie heeft gedaan voor de serie als Squaresoft toentertijd." Daar zit zeker wat in, want terwijl Squaresoft in de jaren '90 met Final Fantasy VII de gouden eeuw voor JRPG's inluidde in de VS, en zelfs doorbrak in Europa, besloot Enix zijn Amerikaanse tak op te doeken. De Amerikaanse versies van Dragon Quest – genaamd Dragon Warrior, versierd met stoerder maar generiek fantasy-artwork – verkochten niet goed genoeg.





DRAGON QUEST VII: FRAGMENTS OF THE FORGOTTEN PAST

2000 - PSX, 3DS, smartphones

Na de Zenithian-trilogie focust Dragon Quest zich nog meer op originele, nieuwe avonturen waarvoor je weinig tot geen voorkennis nodig hebt. Dragon Quest VII is gelijk ook de grootste van die avonturen én de meest succesvolle door over te springen naar PlayStation, zoals Final Fantasy ook deed. Het eiland waarop de held en zijn vrienden opgroeien ligt vol met mysterieuze ruïnes. Die blijken via magische tabletten portalen naar het verleden of zelfs hele nieuwe dimensies te bevatten. Een soort Dragon Quest + Rick and Morty, dus.



DRAGON QUEST VIII: JOURNEY OF THE CURSED KING

2004 - PS2, 3DS, smartphones

De eerste Dragon Quest die Dragon Quest mocht heten in de VS en, veel belangrijker, die ik kon kopen bij mijn lokale Intertoys! What a time to be alive. In Dragon Quest VIII heeft een evil hofnar met zijn magische staf de koning veranderd in een trol en de prinses in een paard. Als soldaat reis je in een klein maar charmant gezelschap de wereld rond, op zoek naar de hofnar. De game gebruikte voor het eerst cel-shaded graphics (toen nog zeldzaam) en voor de westerse release werd de soundtrack met een heel orkest opgenomen. Ook had DQ8 voice-acting met uitstekende Britse acteurs. Cor Blimey!



DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKY

2009 - DS

Dragon Quest IX nam grafisch een stapje terug voor de draagbaarheid van de Nintendo DS. Als een Celestrian reis je in de game af naar de mensenwereld om hen met allerlei taken te helpen. De game verwijdert voor het eerst random encounters en geeft je veel meer vrijheid in het customisen van je personage. Via online connectiviteit kon je bovendien samenspelen met anderen. Een prima pseudo-MMO om te oefenen voor het grotere werk...



DE REVANCHE VAN DRAGON QUEST VIII

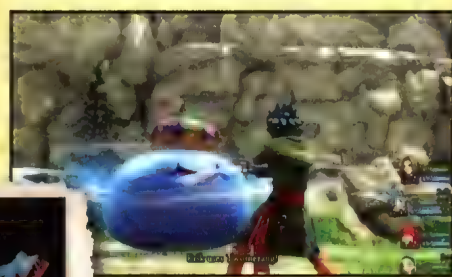
Enix fuseerde uiteindelijk met concurrent Squaresoft, en met genoeg geld en een groot internationaal publiciteitsnetwerk op zak, werd een nieuwe poging gewaagd. Dragon Quest VIII kreeg in 2003 een wereldwijde lokalisatie en kosten noch moeite werden gespaard. Zelfs de Dragon Quest-copyright werd eindelijk gekocht. Dankzij al die moeite waren de verkoopcijfers van Dragon Quest VIII... nog steeds niet heel goed. Maar een begin was gemaakt, en Square-Enix heeft sindsdien bijna iedere Dragon Quest-game naar Amerika en Europa gebracht. Je ziet ook een stijgende lijn in de verkoopcijfers en vanaf Dragon Quest IX voor de DS werd de miljoenengrens zelfs internationaal gehaald. Dragon Quest IX, voor PS4 en later Nintendo Switch, was zelfs een bescheiden succes. Het helpt ook dat de uitgever in de tussentijd bijna alle delen prachtige remakes heeft gegeven voor o.a. de Nintendo 3DS en smartphones.





SUCCES IN DE TOEKOMST

De wereldwijde JRPG-markt is inmiddels overvol, dus het wordt niet makkelijk voor Dragon Quest om hier verder te groeien. De mainline delen zijn bovendien altijd traditioneel turn-based gebleven, terwijl de trend voor dit soort franchises is om meer een actie-RPG te worden, zoals Final Fantasy. Maar dat vind ik de serie ook een leuke wisselwerking geven met zijn stiefbroer: waar Final Fantasy actiegericht en experimenteel tot het foute af is, blijft Dragon Quest consistent van hoge kwaliteit en turn-based. Ze hebben een zekere tijdloosheid, waardoor ik ook de oudere delen van harte kan aanbevelen. Zelfs de nieuwste Dragon Quest geeft een heerlijk gevoel van nostalgie, zonder dat je last hebt van verouderde graphics of archaïsch gamedesign. Ze zijn toegankelijk, toch lekker uitdagend en altijd vol van een aanstekelijk optimisme. Het is terecht dat Dragon Quest al 35 jaar de Koning van de JRPG's wordt genoemd. In Japan, tenminste. ✖

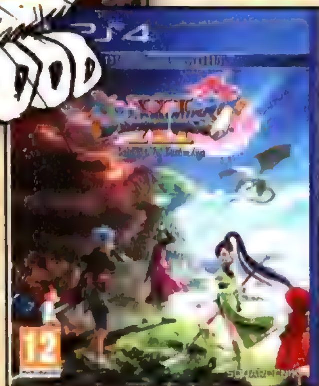




DRAGON QUEST X

2012 - PC, Wii, Wii U, 3DS, PS4, Switch, smartphones

Dragon Quest X is een MMORPG en op dit moment de enige mainline Dragon Quest die nog nooit buiten Japan verscheen. De Dragon Quest-stijl en -charme is ruim aanwezig in de game, hoewel de makers verder weinig doen om het MMO-wiel opnieuw uit te vinden. Met drie uitbreidingen is Dragon Quest X zeker succesvol en er is een offline versie in de maak die hópelijk wereldwijd uitgebracht wordt.



DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

2017 – PC, PS4, Xbox One, 3DS, Switch, Stadia

Square Enix kon niet kiezen of ze Dragon Quest XI voor de PS4 of 3DS ontwikkelden, dus maakten ze de game voor allebei! Omdat de 3DS al op sterven lag in het westen, kennen wij de pixelversie daarvoor niet, alleen de HD 3D-versie die later ook voor andere systemen verscheen. Dragon Quest XI keert terug naar een meer verhaalgedreven RPG-ervaring, en het resultaat is een van de beste en mooiste RPG's van de vorige consolegeneratie.



DRAGON QUEST XII: THE FLAMES OF FATE

TBA

Yuji Horii werkt momenteel aan deel 12 en beschrijft het nu al als 'Dragon Quest voor volwassen'. Wat hij daarmee bedoelt? Waarschijnlijk dat het wat gameplay van westerse RPG's overneemt. Zo kan je 'ingrijpende keuzes' maken tijdens de game en wordt het turn-based-vechtsysteem bovendien op de schop genomen. De revealtrailer mistte ook de iconische Toriyama-kleuren, omdat veel volwassenen een kleurloos bestaan leiden. Althans, dat is mijn verklaring. Hij wordt wel op de Unreal Engine 5 ontwikkeld, dus ik verwacht alsnog een hoop eye candy. Releasedatum en systemen zijn nog onbekend.



DRAGON QUEST III: HD-2D

TBA

Na het succes van Octopath Traveler gebruikt Square Enix de HD-2D stijl om Dragon Quest III te remaken. De personages zijn nog steeds gemaakt uit pixels, maar dan in een 3D-wereld in de Unreal Engine, inclusief realistische belichting. Dat geeft de game een kijkdooseffect die benadrukt hoe mooi de pixeldesigns zijn. Verder belooft het een trouwe remake van de NES-game te worden. Releasedatum en systemen worden later aangekondigd.

WHAT'S THE TEA?

HET GAMEJAAR 2021: TOP OF FLOP?



Laura en Alie maken de balans op: is 2021 tot dusver een beetje een lekker gamejaar? De redactrices blikken terug op de eerste helft van het jaar... en hopen dat de tweede helft meer te bieden heeft!



Hoi Laura, ik kan het bijna niet geloven, maar we zijn alweer over de helft van 2021... Ik stel dus voor om de balans op te maken. Is 2021 een beetje een lekker gamejaar? Te beginnen met je favoriete game: wat is op dit moment jouw GOTY van 2021?



Poeh, dat is moeilijk te zeggen... Ik vond het tot nu toe geen jaar om over naar huis, of nou ja, in de Power Unlimited te schrijven. Ratchet & Clank: Rift Apart, denk ik... Hoe vind jij het jaar tot nu toe?



Ik heb tot dusver het meeste plezier beleefd aan New Pokémon Snap. Na 25 jaar wachten hoopte ik zoooo dat de game tof zou zijn. En gelukkig: ik vind 'm fantastisch! Maar goed, één knaller maakt inderdaad nog geen goed gamejaar... Ook ik vind het tot dusver enorm magertjes. Toch hoop ik dat je je in de eerste helft van het jaar wel een klein beetje hebt vermaakt op gamegebied?



Ja, op zich wel hoor, maar met games uit 2020! Ik ben wel heel benieuwd hoe jij de game vindt, die je eerder tijdens het theeleuten nog tipte als potentiële game van het jaar: Returnal?



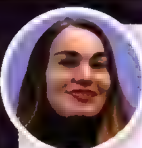
Hahah nou, aangezien ik nog steeds geen PS5 heb, heb ik Returnal nog niet eens kunnen spelen... Maar ik denk ook eigenlijk niet dat die paar PS5-games mijn beeld over het gamejaar 2021 hadden kunnen veranderen. Ik gok namelijk dat jouw next-gen-machines nog steeds vooral stof aan het verzamelen zijn?



Oh nee! Helemaal niet aan gedacht, sorry meid. Mijn PlayStation 5 verzamelt minder stof dan mijn Xbox Series X, maar het is niet best inderdaad... Zelfs mijn Switch blijft soms dagen onberoerd... Maar ik heb dan ook Pokémon Snap nog niet. Die ik nu wel wil kopen.



Moet je doen! Zeker aangezien er toch al zo weinig triple A-titels zijn... Speaking of: denk jij dat de consoleschaarste een rol speelt in het gebrek aan echte topgames in 2021? Ik bedoel: waarom zouden Sony en Microsoft supertoffe titels uitbrengen als maar een fractie van de mensen ze kunnen spelen? Als ze nog even wachten, kunnen ze immers veel meer kopietjes aan de consumenten slijten. Of is dat heel cynisch gedacht?



Hmm, ik vind dat een lastige. Veel games zijn immers allang aangekondigd, inclusief releasedatum. Ik denk eerder dat het coronavirus heeft gezorgd dat games later uitkomen. Want ja, geweldige games maken je console alleen maar gewilder, wat je zelfs in tijden van schaarste wel wil, toch?



Nou ja, de consoles hoeven nu er zo'n groot tekort is niet nóg gewilder te worden, toch? Wat schieten consoleboeren daarmee op? Maar zeker: het ligt natuurlijk vooral aan corona. Het zal niet meegevallen zijn om op afstand te werken. Denk alleen maar eens aan het heen en weer sturen van die enorm grote databestanden, of motion-capture die niet eens op afstand kan! In 2020 merkten we daar minder van, omdat de games die op de planning stonden al vrij ver gevorderd waren. Maar in de eerste maanden van 2021 was de droogte inderdaad goed merkbaar.







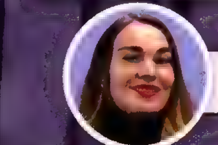


Ik heb er natuurlijk alle begrip voor, maar ik vind 't tegelijkertijd jammer dat ik als gamer eigenlijk maar weinig enthousiaste verhalen aan m'n vrienden kan vertellen. Laat staan zelf kan beleven...





Alleen indie-ontwikkelaars leken zich beter door al dat remote werken heen te slaan. Is dat jou ook opgevallen?

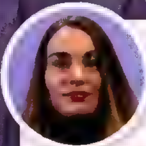


Ja, enorm!



Als je bijvoorbeeld op Metacritic kijkt of lijstjes met de beste games van 2021 doorbladert, zijn zeker driekwart van de titels indiegames! Een groot verschil met voorgaande jaren, toen de verhoudingen omgekeerd waren. Maar je hebt gelijk: hoe tof sommige indies ook zijn, het is toch een stuk lastiger om aan je vrienden te verkopen dan een shiny triple-A-titel.

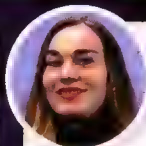




Ja, indiegames moeten wel heel goed zijn willen ze echt een groot publiek aanspreken en ik kan er uit m'n hoofd weinig noemen die het internet braken dit jaar... Terwijl ze wel vaak heel origineel zijn. Zullen we ook nog even vooruitkijken naar de tweede helft van 2021? Zijn er games waar je de komende maanden nog naar uitkijkt?



Zeker! De tweede helft van 2021 belooft ge-lukk-ig een stuk interessanter te worden. De eerste titel die bij me opkomt en me enorm veel hype oplevert is Life Is Strange: True Colors. Maar wacht, voordat ik hier mijn hele lijstje afratel, geef ik jou eerst even het woord: heb jij ook een bijzondere game waar je enorm naar uitkijkt?

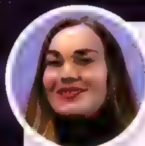


Ik kijk ook heel erg uit naar Life is Strange, maar ook naar Kena: Bridge of Spirits, Psychonauts 2, WarioWare: Get It Together! en Far Cry 6. Nu jij weer: wat is het tweede en derde dat in je opkomt?





Mooie keuzes, maar als nummers twee en drie moet ik toch echt Diablo II: Resurrected en Metroid Dread zeggen! En stiekem voeg ik daar dan ook nog even The Great Ace Attorney Chronicles, Deathloop, The Dark Pictures Anthology: House of Ashes, de Diamond en Pearl Pokémon-remakes en Guardians of the Galaxy aan toe... en zo kan ik nog wel even doorgaan. Kiezen is nou eenmaal niet mijn sterkste punt. Heb jij ook zo'n lang to-buy-lijstje?



Oh ja, Ace Attorney! Hoe langer ik erover praat, hoe langer dat lijstje wordt. Guardians moet ook vet worden. En Deathloop... Tijd om dat lijstje met aan te schaffen games eens echt op papier te zetten. Kan ik meteen de aanschaf van die next-gen-consoles voor mezelf weer even rechtvaardigen. Maar eerst: Pokémon Snap!



Hahah, goed zo! Kun je eindelijk die games uit 2020 eens opbergen... Ik zeg: santhee op een paar mooie laatste maanden van het jaar. We hebben wat schade in te halen! ✖

GAMES DIE ZICH BLIJVEN VERNIEUWEN - DEEL 2

ROTTENDE LUCHTEN EN DEFTIGE DRESSOIRS

Steeds meer uitgevers en ontwikkelaars brengen games uit die A) voor de speler ongeveer even tijd en geld kosten als het houden van een struisvogelboerderij, en B) bij launch nog máánden verwijderd zijn van hun 'ultimate form'. Er zijn een paar van dat soort titels waar Wouter graag van op de hoogte blijft, met deze maand The Sims 4 en Phoenix Point.

Het gamelandschap vult zich met titels die een soort levende entiteiten zijn, games die continu geüpdatet worden en aangespekt worden met DLC. Om een beetje wegwijs te worden in de immer evoluerende wereld van Fortnites en Warzones, zal ik af en toe in wat van deze zich steeds ontwikkelende games duiken... dat zelden of waarschijnlijker nooit Apex Legends en/of Assassin's Creed Infinity zal zijn. Want ja, het moeten wel games zijn waar ik daadwerkelijk tijd in heb gestoken, of wil steken!

PHOENIX POINT

PANDORA'S POTENTIE

MEEST RECENTE UPDATE: BEHEMOTH 1.11.1 EGS

Dit is wat er gebeurde toen de oorspronkelijke maker van X-COM, Julian Gollop, besloot om een moderne versie van zijn creatie uit 1994 te maken. Maar dan zonder de naam XCOM, want die IP is in het bezit van 2K en ontwikkelaar Firaxis, die er overigens fantastische dingen mee hebben gedaan zoals je misschien wel weet. Namelijk twee games waar ik ontzettend veel liefde voor heb, en de oorspronkelijke release van Phoenix Point kon dan ook niet tegen de gepolijste ervaringen van XCOM: Enemy Unknown en XCOM 2 opboksen, wat mij betreft. Maar in de buurt, dat kwam de turn-based game zeker! Het geslaagde, horrorachtige stijltje wist de goedkope feel van de game echter niet te verhullen en ook waren de bugs en slordigheden legio. Maar sinds ik de game voor het laatst speelde, ergens begin 2020, zag ik een shitload aan Phoenix Point-nieuwsbrieven in mijn mail belanden, die allemaal patches en nieuwe, gratis content beloofden. Hoog tijd om die game eens up te daten dus!

Inmiddels zijn we bij de GOTY-editie van Phoenix Point gearriveerd en de vele veranderingen aan de game zijn meteen zichtbaar. Niet alleen dankzij de gigantische lijst aan patch-notes waar je in het hoofdmenu voor een eeuwigheid doorheen kan bladeren, maar ook zodra je een nieuwe campaign opstart. Je krijgt dan namelijk de optie om niet minder dan vier stukken DLC mee te laten draaien met je campaign: Living Weapons, Blood and Titanium, Legacy of the Ancients en Festering Skies. Natuurlijk heb ik ze allemaal geactiveerd en al vrij snel tijdens het spelen worden de gevolgen ervan merkbaar: ene Subject 24, duidelijk mentaal nog instabiel, neemt contact op met









het Phoenix Project en vertelt over een Cybernetic Program genaamd Project Purity. Dit doet me onmiddellijk denken aan de eerste add-on voor XCOM: Enemy Unknown, Enemy Within genaamd, waarin je de mogelijkheid krijgt je soldaten flink om te bouwen tot cyborgs, iets dat gepaard gaat met amputaties en het praktisch verliezen van hun menselijkheid. Precies iets waar de sci-fi van Phoenix Point ook goed in gedijt, dus krijg je via Subject 24 eveneens toegang tot Bionic Technology. En hij biedt meer, maar daarvoor moet je wel even ruzie schoppen met een aantal factions in de game...

Ook de Festering Skies-content komt al snel op gang, want ergens op je Geoscape crasht een enorm, buitenaards ei, een gebeurtenis die weergegeven wordt in Phoenix Points klassieke, low-res FMV's. Die filmpjes zijn immens sfeervol, benadrukken de kenmerkende Lovecraftiaanse dreiging die deze game met zich meedraagt, en voelen door de dikke pixels vertrouwd voor mensen die wel eens een spelletje op een 486 PC hebben gespeeld. En niet voor niets dat je het gevoel hebt dat shit aan is, want uit het ei komt een enorm, Zerg-achtig luchtschip gesproten, terwijl nieuwe dreigingen zoals de sprinkhaanachtige Myrmidon het strijdveld op komen. Daarnaast is er de toevoeging van luchtgevechten, duidelijk gebaseerd op hoe je in de oorspronkelijke X-COM UFO's neer diende te schieten, wat helaas niet de meest enerverende dogfights zijn die je in je leven zult meemaken. Het betekent wel dat je je Manticores-vliegtuigen kan uitrusten met wapens, waar natuurlijk nieuwe research bij komt kijken, en uiteindelijk zal je het op moeten nemen tegen die monsterlijke vlieg-aliens!
Living Weapons is een wat bescheidenere uitbreiding, die een paar missies waarmee je speciale uitrusting ontgrendelt toevoegt en Legacy of the Ancient is endgame-content, dus belangrijker is hoe Phoenix Point wat betreft gameplay aangepast is. Ik kan je namelijk het goede nieuws mededelen dat de turn-based gameplay een stuk soepeler en fijner werkt, terwijl het veel minder goedkoop aanvoelt. Inventory management is veel minder omslachtig, mechanics zoals panic en paralysis zijn verbeterd, vernietiging van de omgevingen voelt veel realistischer en een van de beste aanpassingen is dat je de animation speed kan aanpassen, waardoor de beurten van je tegenstanders niet meer ZO EPISCH LANG duren. Kortom, door alle quality-of-Life-verbeteringen, DLC, verwijderde bugs en soepelere gameplay, heeft Phoenix Point meer dan ooit de X(COM)-factor. Zolang er nog geen Marvel turn-based game van Firaxis is, of XCOM 3, is dit mijn strategische walhalla.

HEY NOOBS! VOOR JULLIE IS PHOENIX POINT...

...echt een hele fijne game als je van strategie en sci-fi houdt. Het is nog steeds geen slicke triple-A game, maar weet ook nieuwkomers snel genoeg binnen te trekken en vast te houden nu het zoveel verbeterd is, heb ik het idee. Ik vond Phoenix Point bij release nog lastig aan te raden voor iedereéén die graag om-de-beurt strijd voert, maar inmiddels kan ik met een gerust hart tegen iedereen die wel eens met plezier XCOM, Gears Tactics, Jagged Alliance, Mario + Rabbids, Invisible Inc, of zelfs Fire Emblem heeft gespeeld zeggen: 'Hey, Phoenix Point pwns.'

ADAPTABILITY:









THE SIMS 4

EXTRA POP IN JE POPPENHUIS

MEEST RECENTE UPDATE: DREAM HOME DECORATOR (BIJ HET VERSCHIJNEN VAN DEZE PU IS COTTAGE LIVING AL BESCHIKBAAR)



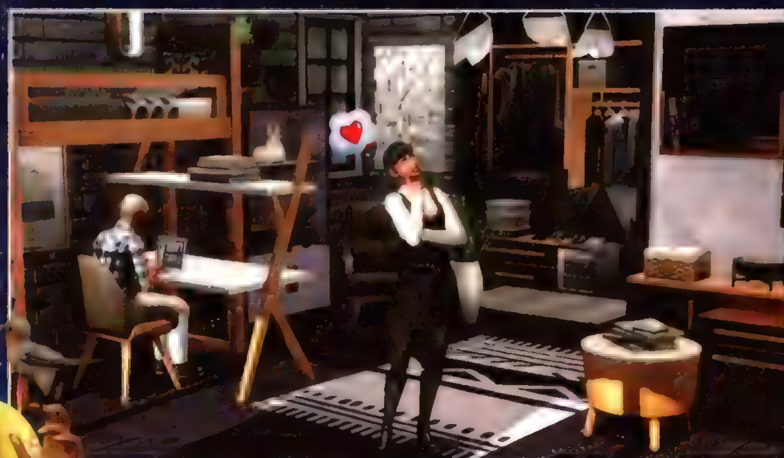


The Sims 4 is inmiddels een monster van een game en ik heb al tien uitbreidingen aan deze levenssimulator hangen. De meest recente is eentje waar de gehele Sims-community met samengeknepen kontwangen op zat te wachten: Dream Home Decorator! Een onderdeel dat vele spelers al zagen als een van de leukste dingen in de Sims, is nu officieel een 'active profession' – oftewel een beroep waarvoor je Sim niet elke werkdag in een 'rabbit hole' verdwijnt om er 's avonds weer uit te komen, maar waar de speler actief aan bijdraagt. Als Interior Decorator moet je interieurs van huizen herinrichten in de Build Mode aan de hand van een aantal (summiere) aanwijzingen van je Sim-klant, waarna je een beoordeling krijgt. Eh, als alles goed gaat tenminste... Want ik had voor het eerst sinds tijden met The Sims 4 een wat instabiele ervaring met de game, zich uitend in moodlets die niet vollopen, Sims die de badkamer niet uit konden komen en dus ook een soort vastloper nadat ik het huis van de Goth-familie opnieuw had gedecoreerd.

Toen ik de familie het resultaat moest laten zien, bleef mijn Sim minutenlang buiten staan en moest ik het 'social event' – want zo wordt de rondleiding gecategoriseerd door de game – afbreken. Resultaat: een slechte beoordeling en geen geld, dus voor de Goths een bubbelbad op het dak







zetten bleek een epische verspilling van tijd. Gelukkig verliepen de klusjes daarna wel gesmeerd en haalde ik aardig wat plezier uit het subtiel aanpassen van een al mooi interieur of het volledig omgooien van een foeilelijk, midwest-Amerikaanse inrichting. Nou zijn de oordelen van de klanten niet altijd even eerlijk of zelfs logisch en lijkt het soms alsof de Sims geen flauw idee hebben wat je daadwerkelijk met hun woning gedaan hebt (soms is het afdoende om voor een budget van 20.000 Simoleons gewoon twee kneiterdure kunstwerken pontificaal in de hal te zetten), maar vermaken doe ik me zeker. Dit gaat verder geen gedoodverfde Sims-haters overhalen om eens met deze poppetjes te gaan spelen, hoor, want haters gonna hate. Desalniettemin is The Sims 4 hiermee weer een stukje dichterbij de Ultieme Sims-ervaring, wat mij betreft. Maar goed, dan ben je ook wel een paar honderd euro aan Packs verder!

HEY NOOBS! VOOR JULLIE IS THE SIMS 4...

...nog steeds die rare game waarvan je niet zeker weet of je het leuk gaat vinden, waarvan je niet eens zeker weet of het wel echt een game ís. Maar mocht het idee van spelenderwijs interieurs inrichten jou aanstaan, of is dit hetgeen wat je nou nét miste aan The Sims, dan is dit je kans om in te stappen! Scoor The Sims 4 met Dream House Decorator, maak er een bundel van met bijvoorbeeld de Vampires of Jungle Adventure Game Packs, of de Get To Work of Island Living Expansion Packs, en laat jezelf verrassen door deze gekke levenssimulator. Het is een vreemde hobby die je erbij krijgt, maar normaal zijn is toch zo standaard? ✖

ADAPTABILITY:





LEGENDA:

Zijn de games in dit artikel klaar voor de toekomst? Zijn het titels die zich goed ontwikkelen, steeds beter worden en zich aanpassen? Ik beoordeel ze met de volgende 'Adaptability'-stempels:



Heeft z'n best gedaan, maarreh... het mocht niet baten, hè? Anthem is een dodo.



Ontzettend dom en weigeren zich voort te planten. Uitsterven is onoverkomelijk, maar hun schattigheid is hun redding. Voorbeeld: Evolve.



Komt maar op één plek in de wereld voor en wil z'n strikte dieet alleen aanpassen als het écht niet anders kan.



Meest hardnekkige, allesverslindende virus op deze planeet, alleen maar omdat we zo'n groot brein hebben. Hunt: Showdown behoort tot deze categorie.



Bestaan al sinds het dinotijdperk en zijn nog lang niet van plan weg te gaan.



Kan drie maanden zonder voedsel en een maand zonder water. Oh, en blijft nog een week leven zonder z'n hoofd. Fortnite is een kakkerlak.

GEEN BALDUR'S GATE 3?

Typisch, want precies de dag voordat deze PU naar de drukker gaat, komt Patch 5 uit voor Larian Studios' RPG. En ja, dat is net even niet genoeg tijd voor je boi om deze flinke update te checken en er een Levende Games mee te vullen. Volgende keer dus!

MARIO GOLF: SUPER RUSH

VANWAAR DIE HAAST?



Jurjen wordt altijd blij van een nieuwe Mario, maar of hij ook blij zou worden van een nieuwe Mario Golf wist hij op voorhand niet zo goed. Inmiddels heeft hij 'm uitgebreid gespeeld en zijn oordeel klaar.



Pfff, alweer een Mario Golf-game. Dat was zo'n beetje mijn eerste gedachte toen Mario Golf: Super Rush amper een half jaar geleden werd aangekondigd. De vorige Mario Golf, World Tour voor de 3DS, lag namelijk nog heel vers in mijn geheugen. Maar volgens het internet stamt die uit 2014, dus is die World Tour alweer zeven jaar oud. Volgens datzelfde internet is de laatste Golf-game die je op tv kon spelen zelfs nog tien jaar ouder: Mario Golf: Toadstool Tour verscheen in 2003 voor de GameCube.
Dus, oké, het werd eigenlijk wel weer eens tijd dat de serie van zolder werd gehaald om hem op te poetsen en uit te breiden voor een – deels – nieuw publiek. Zodat dat nieuwe publiek kan ervaren hoe leuk en ontspannend een potje Mario Golf kan zijn. En de spelers van vorige Mario Golf-games terug kunnen keren naar de goede tijden die ze met vorige Mario Golf-titels beleefden.

Beste herinneringen

Mijn beste Mario Golf-herinneringen? Nou... nou nou, (insert krakerige opa-stem) die gaan ver terug hoor, mijn kind. Helemaal tot aan 1985, dat is 36 jaar geleden, toen ik als 15-jarig knulletje Golf speelde op de NES. Ik weet nog dat ik er veel plezier aan beleefde, om rekening houdend met afstand, wind en terrein de beste club te selecteren, en vervolgens met de juiste timing een paar keer op de A-knop te drukken om de bal zo zuiver mogelijk richting de hole te meppen. En ja, dat mollige, besnorde personage waar ik dat in die 8-bits-game mee deed moest toch echt Mario voorstellen.

> **"Al met al is het best moeilijk, of eigenlijk onmogelijk, om over Mario Golf: Super Rush een eenduidig oordeel te vellen."**

De eerste golf-titel van Nintendo die ook echt Mario Golf heette, verscheen in 1999 voor de N64, en van die titel herinner ik vooral dat er wat leuke uitdagingen waren waarin je de bal door ringen moest slaan én dat ik de game vele avonden met mijn toenmalige vriendinnetje speelde.
Maar mijn beste Mario Golf-herinneringen stammen toch echt uit Mario Golf: Advanced Tour, de eerste Mario Golf die was opgezet als een RPG en daardoor veel langer leuk en uitdagend bleef dan je van een singleplayer golf-ervaring zou verwachten. Het zal je daarom niet verbazen dat ik mijn eerste avondjes in de nieuwste Mario Golf voornamelijk in de RPG-stand doorbracht.

Vijf vaardigheden

Net als in de eerder genoemde portable Mario Golf-titels Advance Tour (2004, GBA) en World Tour (2014, 3DS) is ook de RPG-avontuur-modus van Super Rush weer fors van opzet.
Anders dan de titel Mario Golf suggereert, kun je hierin niet met Mario of ander personage uit het pad-



denstoelenrijk spelen, maar moet je een Mii-personage selecteren of speciaal voor deze stand aanmaken. Dit personage begint als groentje met alle stats op nul, maar uiteraard kun je spelenderwijs in level stijgen door het verdienen van ervaringspunten, die je kunt toewijzen aan vijf vaardigheden: slagkracht, energie, snelheid, balcontrole en spin. Die ervaringspunten verdien je door deelname aan toernooien, oefeningen en speciale uitdagingen, net als de munten die je kunt uitgeven aan allerlei kledingstukken die niet alleen een nieuwe look maar ook spelvoordelen opleveren, bijvoorbeeld door de duur van je sprint te verlengen of ervoor te zorgen dat je geen snelheid verliest als je door de rough rent.



Rennen

Misschien verbaast het je nu een beetje dat er over dingen als snelheid, rennen en sprinten wordt gesproken, aangezien Golf natuurlijk zo'n beetje de enige sport is waarbij je juist níét hoeft te rennen. Maar aan die traditie maakt Super Rush een einde, zoals die subtitel al aangeeft, en je al had begrepen als je deze game een beetje gevolgd hebt.

Terwijl je in zo'n beetje alle andere golf-games – en in elk geval in alle andere Mario Golf-games – na het putten van een hole automatisch naar de start van de volgende hole wordt verplaatst, moet je in Super Rush zelf steeds achter de geslagen bal aan rennen om hem een volgende keer te kunnen slaan.

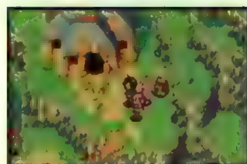
Zo zijn er in de RPG-stand (die je trouwens uitsluitend singleplayer kunt spelen) zogenaamde Cross Country-uitdagingen die je bijvoorbeeld uitdagen om negen holes te maken met maximaal 40 slagen, waarbij je steeds twee minuten de tijd krijgt om hollend en sprintend je bal te bereiken en een volgende slag te maken. Omdat je daarbij ook te maken hebt met verschillende hoogtes, steile rotswanden waar je niet tegenop kunt lopen en wervelwinden die zowel je bal als jouw personage omhoog kunnen blazen, ontstaan uitdagingen zoals je die nog nooit in een golfspel bent tegengekomen. Aparte, best leuke, maar ook wat rommelige en repetitieve uitdagingen die me wel vermaakten maar nooit helemaal overtuigden. Ze maakten me wel nieuwsgierig naar de rol die de Rush-aspecten zouden spelen in de multiplayer-varianten, waaronder zelfs twee gloednieuwe gamemodi die helemaal om snelheid draaien.

Teleurstelling

De vorige op tv speelbare Mario Golf verscheen in 2003; toen waren mijn kids nog niet eens verwekt, laat staan geboren. Maar tegenwoordig zijn mijn jongens 11, 13 en 14, dus hadden ze er wel zin in, toen we ons rond de tv verzamelden voor wat potjes Speedgolf en Vlaggenjacht. En toen kwam dé grote teleurstelling van de nieuwste Mario Golf: we konden hem niet met zijn vieren spelen!

Geloof het of niet, Speedgolf kan slechts met twee personen op hetzelfde systeem gespeeld worden. Wil je het met drie of vier spelers spelen? Dan moet je online gaan, of een tweede systeem toevoegen. Of met vier Switch-systemen via draadloze communicatie samenspelen. Maar hoe je het ook wendt of keert: per systeem kan slechts met twee personen op een gesplitst scherm gespeeld worden. »

CAMELOT SOFTWARE PLANNING



Dat ook deze Mario Golf weer een RPG-avontuur heeft, is niet zo vreemd als je weet dat de ontwikkelaar ervan, Camelof Software Planning, ooit is begonnen als maker van... RPG-avonturen. De studio is door Sega in 1990 zelf opgezet om exclusieve RPG's voor de Sega Mega Drive te maken, en dat bleef Camelot trouw doen tot 1997, toen de console-business van Sega begon te wankelen en de studio na tien Shining (Force)-RPG's de overstap naar PlayStation en – iets later – Nintendo maakte. Gek genoeg begonnen ze rond die tijd ook opeens Golf-spellen te maken, zoals Everybody's Golf (1997) voor de PlayStation en de allereerste Mario Golf (1999) voor de N64 en Game Boy Color. Sinds die eerste Mario Golf is Camelot trouw aan Nintendo gebleven door regelmatig met nieuwe Golf- en Tennis-games voor vrijwel elke Nintendo-console te komen. Daartussendoor maakten ze ook nog drie RPG's waar iedereen die ze gespeeld heeft met warme gevoelens op zal terugkijken: Golden Sun (2001), Golden Sun: The Lost Age (2002) en Golden Sun: Dark Dawn (2010). Velen zullen met mij hopen dat Camelot ooit nog eens terugkeert naar hun roots door een nieuwe, échte RPG te maken, al dan niet als onderdeel van de Golden Sun-serie. Daar hebben ze mooi tijd voor nu ze de verplichte Mario Tennis en Mario Golf voor de Switch inmiddels geleverd hebben.



weetje • weetje

Als je er zin in hebt, kun je de ballen in Super Rush ook met zwiepende bewegingsbesturing over de baan meppen, waarbij je de Joy-Con-controller als club in je handen houdt. Maar gelukkig hóéft dat niet.



En eigenlijk was de multiplayer-fun die we dachten te gaan beleven met die vaststelling ook alweer voorbij. Gaan jullie maar even wat anders doen, zei ik tegen de twee zonen die dus niet mee konden doen. Nee, zeiden ze, we kijken wel mee. Dus keken ze mee, en al snel naar hun telefoons, terwijl ik met mijn oudste zoon Speedgolf probeerde.

"Als iemand voorstelt om Mario Golf op te starten voor een potje twee-speler-vlaggenjacht, wordt die persoon geheid uitgejouwd en misschien zelfs in elkaar geslagen."

Speedgolf

Bij Speedgolf kun je kiezen uit twee varianten: 'Meeste punten' of 'Snelste tijd'. Kies je voor 'Meeste punten' dan krijg je een vrij gebruikelijke golfervaring, met als enige verschil dat je steeds een beetje moet haasten vanwege de beperkte tijd die je krijgt om je ballen te slaan.

Interessanter wordt het als je kiest voor 'Snelste tijd', waarbij je echt moet racen om te winnen, maar uiteraard ook nauwkeurig moet blijven slaan, aangezien elke slag 30 seconden aan je totaaltijd toevoegt. Het wordt allemaal nog wat hectischer als je kiest voor Vlaggenjacht, eigenlijk een derde variant van Speedgolf, waarin je binnen een arena zo snel mogelijk zoveel mogelijk van de holes moet maken, terwijl je tegenstanders hetzelfde proberen en gemaakte holes verdwijnen. Tel daarbij de bewegende hindernissen, turbotegels en special moves die personages kunnen uitvoeren, en er ontstaat een gezellige multiplayer-party-chaos die ik heel graag eens met vier spelers zou beleven – maar dat kan dus alleen online of met extra systemen.

De Switch wordt in mijn huishouden héél veel gebruikt als multiplayer-fun-machine, maar daar gaat deze Mario Golf geen rol in spelen. Want als we met vier of meer mensen zijn en iemand na een paar heerlijke potjes Smash, Kart, PuyoPuyo Tetris, Duck Game en/of TowerFall voorstelt om Mario Golf op te starten voor een potje twee-speler-vlaggenjacht, wordt die persoon geheid uitgejouwd en misschien zelfs in elkaar geslagen.

Standaardgolf

Gelukkig bevat Super Rush wel degelijk een spelstand die je met vier spelers op hetzelfde systeem kunt spelen: Standaardgolf. Daarin kun je om beurten de bal slaan, zoals dat in de meeste golfspellen gebruikelijk is. Dat werkt zelfs met een enkele controller!

Maar goed, geen gekke Rush-elementen of party-fratsen dus in de standaardstand, maar, gewoon, een golfervaring zoals ik die 36 jaar geleden op de NES ook al beleefde, waarin je dus rekening houdend met afstand, wind en terrein de beste club moet selecteren, om vervolgens met de juiste timing een paar keer op de A-knop te drukken om de bal zo zuiver mogelijk richting de hole te meppen.

Nou doe ik de game wel een beetje tekort door dit zo neer









te zetten, want deze oerkern van virtueel golf heeft in Super Rush op subtiele manieren zijn beste vorm ooit gekregen.

Twee dingen

Eigenlijk draait het bij het maken van elke slag om twee dingen: het aflezen van informatie, en het maken van een slag die zo goed mogelijk op die informatie is afgestemd. Nou maakt Super Rush met name dat aflezen van informatie makkelijker en intuïtiever dan ooit met een slagmeterbalkje dat breder wordt naarmate de kans op onnauwkeurigheid toeneemt, en meebuigt met hellingen, zodat je in één oogopslag kunt inschatten hoe je de kromming van je slag moet compenseren om de bal bij de hole te krijgen.

Wie dieper wil gaan, kan ook op de R-knop drukken voor uitgebreide, geavanceerd voelende scans van terrein, hoogteverschillen en meer.

Bij het daadwerkelijk wegmeppen van de bal kun je nu ook wat handige extra dingetjes gebruiken, waarvan ik met name het verdómd handige Superbackspin even wil noemen: druk op het hoogste punt van de slagbalk twee keer snel op de B-knop om ervoor te zorgen dat de bal na landing nauwelijks verder rolt.



Dus wat je ook van Speedgolf en Vlaggenjacht mag vinden, gewóón golfen werkt in Super Rush gewoon supergoed – en als je het niet erg vindt om om de beurt te spelen, kun je er ook nog eens met vier spelers op hetzelfde systeem van genieten!

Plussen en minnen

Al met al is het best moeilijk, of eigenlijk onmogelijk, om over Mario Golf: Super Rush een eenduidig oordeel te vellen. Het gewone golfen is geweldig, maar dat rennen van de ene naar de andere hole voelt weinig bijzonder en een beetje geforceerd – zo van, tja, we moesten toch iets nieuws aan die oude golfformule toevoegen.

In de speltypen Speedgolf en Vlaggenjacht komt het Rush-aspect het best tot zijn recht, maar dat je die games niet gewoon met vier spelers op een gesplitst scherm kunt spelen is belachelijk en verpest in één klap zo'n beetje alle partypotentie.

De banen zelf zijn cool, uitdagend en talrijk, alleen zijn de typische Mario-hindernissen als kanonnen, piranha-planten en thwomp-blokken er zo schaars en nietszeggend aan toegevoegd dat je je best moet doen om er hinder van te ondervinden.

Het aanbod van zestien speelbare personages is prima, maar eigenlijk is het wel jammer dat die allemaal meteen al beschikbaar zijn: het was leuker geweest als je de helft moest vrijspelen door ze stuk voor stuk te verslaan, of iets in die strekking.

De speciale slagen die personages kunnen uitvoeren kunnen van pas komen om andere spelers lekker te irriteren, alleen lijken ze niet in evenwicht: de speciale slag van Peach (blaast andere ballen weg tijdens de vlucht) heb ik bijvoorbeeld op geen enkele manier kunnen benutten, aangezien de ballen van andere spelers niet in de lucht hangen maar op de grond liggen.

En zo slepen veel interessante en sterke punten van de game ook wel weer wat zwakkere punten met zich mee.

Als een huis

Het mooie is dat de basis-golf-ervaring die Super Rush biedt gewoon staat als een huis. En dus is deze nieuwe Mario Golf zeker een welkome uitgave, zo'n achttien jaar na de vorige op tv speelbare Mario Golf, waarmee een nieuw publiek kan ervaren hoe leuk en ontspannend een potje Mario Golf kan zijn. Haal de game dáárvoor in huis, en voor de uitgebreide singleplayer-RPG-ervaring. Dan zie je wel wat jij van de toegevoegde Rush-aspecten vindt.

SCORE 70

Standaardgolf en de RPG-stand maken deze nieuwe Mario Golf zeker de moeite waard. De Rush-aspecten zijn een aardige, misschien wat overbodige toevoeging. Dat je niet met vier spelers op één systeem kunt spelen is belachelijk en vernietigt alle party-potentieel.

JURJEN



De RPG-mode is weer lekker uitgebreid, en er zijn genoeg banen om ook de potjes standaardgolf lang leuk te houden.

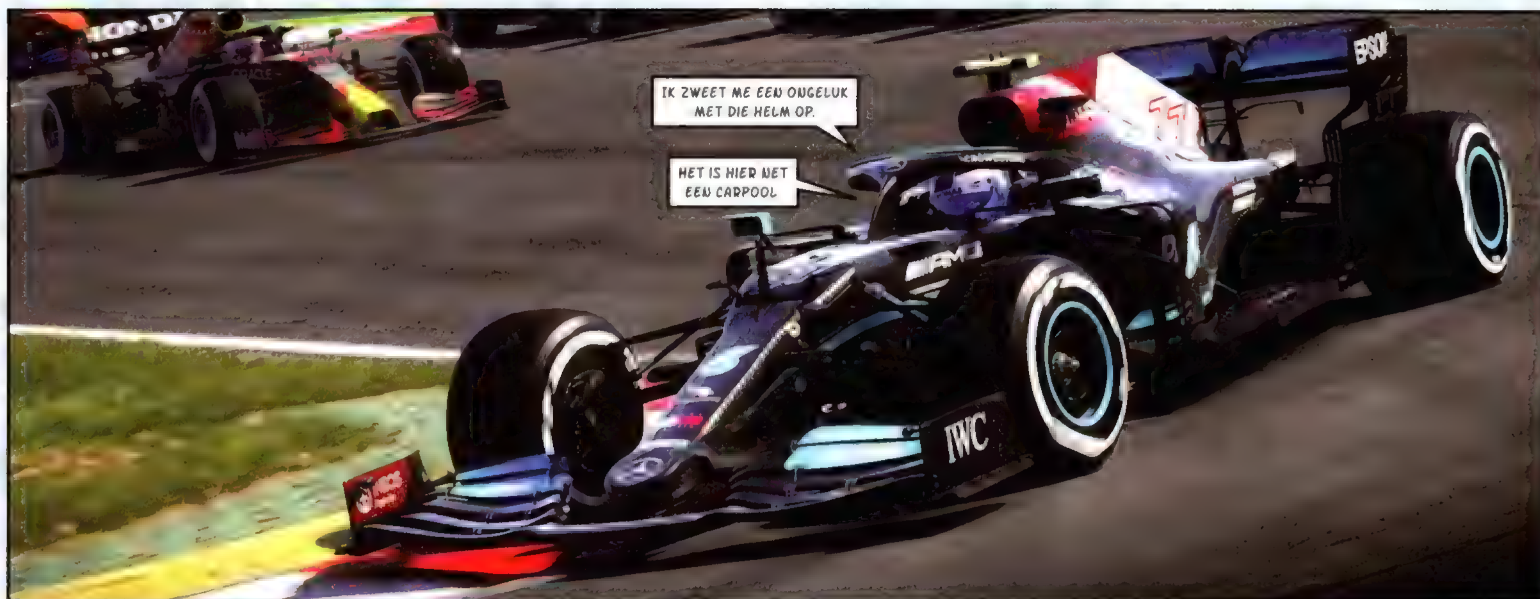
40 UREN

3

BASICS
GOLFSPEL
CAMELOT/NINTENDO
1-4 SPELERS
(MAX 2 PER SYSTEEM)
OUT NOW

F1 2021

MAX-IMAAL GENIETEN



2021 is nu al het beste Formule 1-seizoen in tijden. Max Verstappen leidt het WK en het heeft er alle schijn van dat de Nederlander voor het eerst in zijn carrière kampioen gaat worden. Kan F1 2021 de gáme het moordende tempo bijbenen?

De laatste jaren keek ik meer uit naar Codemasters' Formule 1-games dan naar het seizoen zelf. God, wat waren de races saai. En God, wat was het voorspelbaar. Wat kwam dat tergende "get in there, Lewis" me mijn strot uit...
Maar dit jaar is alles anders. Het is niet eens dat Max Verstappen beter is geworden. Nee, het is vooral dat hij met de RB16B éíndelijk een wagen heeft die consequent wedstrijden kan winnen. Die kampioenswaardig is. Ik denk nog steeds dat Mercedes een sterker pakket heeft, maar dat de klasse van Max de doorslag geeft. En dat maakt het alleen maar extra mooi.

Rolberoerte voor Bottas

Het kan bijna geen toeval zijn dat dit geweldige seizoen samenvalt met iets wat bijna net zo vet is: F1 2021 is het eerste deel voor de next-gen! Hoe die shit er dan uitziet op de PS5 en Xbox Series? Nou, behoorlijk nice! De bolides komen haarscherp in beeld, zon en bomen spelen een prachtig schaduwspel op het asfalt van Baku en zelfs de coureurs zien er tijdens podiumceremonies niet langer uit als wassen beelden. Max en Checo zijn bijvoorbeeld niet van echt te onderscheiden, al oogt Bottas vreemd genoeg dan weer alsof hij zojuist een zware rolberoerte gehad heeft. Het is dus nog zeker niet perfect: wat dat betreft is het echt wachten op een nieuwe engine die na Codemasters' overname door EA wellicht dichterbij is dan ooit (zie kader 'de invloed van EA').

Grafisch heb je keus uit een Quality-modus en eentje voor een hogere framerate, waarbij ik sowieso altijd die laatste aanraad. Want kijk, dat je de haren op Kimi Räikkönens hoofd kunt tellen is lachen, maar in een competitieve sport als de F1 draait het allemaal om een soepele performance. Om reactievermogen; iets waarbij een zo hoog mogelijke frameverversing onontbeerlijk is.

Cynische ouwe lul

Codemasters zet bij de marketing van F1 2021 flink in op de nieuwe verhalende Braking Point-modus. Je speelt als rookie Aiden Jackson, die vanuit de schoolbanken van de F2 opklimt naar de koningsklasse

> **"Het zit erg strak in elkaar en door de tussenfilmpjes, persconferenties en sponsorevenementen krijg je echt het gevoel deel uit te maken van het circus."**



DE INVLOED VAN EA

Eerder dit jaar kwam Codemasters (de ontwikkelaar achter F1, maar ook bijvoorbeeld DiRT en Grid) in handen van EA voor het luttele bedrag van 1,2 miljard dollar. En hoe je het ook wendt of keert: dat geld moet worden terugverdiend. Cynici waren direct bang dat F1 2021 daarom vol zou zitten met lootboxes, skins en FUT-achtige pakketjes. De waarheid is echter dat je vrijwel niet merkt dat Codemasters nu van EA is. In ieder geval: nog niet. Ja, er is een 'Legendary Edition' waarmee je rijders als Michael Schumacher, Ayrton Senna en uhm, David Coulthard voor je MyTeam kunt kopen, maar dat soort retro-content zat ook al (voor een prijsje) in voorgaande delen.
Laten we EA ditmaal dus het voordeel van de twijfel geven. Daarnaast: de Amerikaanse uitgever publiceerde aan het begin van dit millennium al F1-games en die waren ook best tof. Vooral (wie kent hem nog?) F1 Career Challenge, waarin je liefst VIER volledig gelicentieerde F1-seizoenen kon naspelen!



van de sport. Daar aangekomen beginnen de problemen. Zo is er zijn senior teamgenoot, de cynische ouwe lul Akkerman, en de professionele trol – fans kennen hem nog wel – Devon Butler. Aiden heeft het zwaar, en nadert zijn (pun intended) breaking point als het verhaal een verrassende wending neemt en je alles ineens vanuit een The Last of Us II-esque perspectiefwisseling bekijkt...

Nu wil ik niet zeggen dat Codemasters' verhaaltje zich op enige wijze kan meten met Naughty Dogs magnum opus, maar wat het doet, doet het de vijf à zes uurtjes die het duurt goed. Er zitten van die heerlijke, onvervalste testosteronemotiemomenten in en wat mij betreft is Braking Point een welkome toevoeging, zeker voor de meer casual F1-fans.

Wij échte racers beginnen natuurlijk liever een F1-seizoen als ófwel een bestaande coureur tijdens de Career Mode – nu ook met two-player optie. Leuk. Als je vrienden hebt... – of beter nog: met een eigen team! Deze MyTeam-modus kende vorig jaar zijn debuut, en is onder andere uitgebreid met een intuïtievere interface (vooral voor R&D!) en op real-world data gebaseerde driver-stats. Het zit erg strak in elkaar en door de tussenfilmpjes, persconferenties en sponsorevenementen krijg je echt het gevoel deel uit te maken van het circus.

We're all fans here!

Vergeet ik bijna het belangrijkste: F1 2021 op de baan. Want zoals de kenners weten, is dat waar deze serie al jaren in uitblinkt. Het voelt gewoon zo soepel. Zo fijn. Zo heerlijk, die mentale focus om rondje na rondje je tijden met telkens een paar milliseconden naar beneden te brengen, terwijl je toch ook lichamelijk in topconditie moet zijn om dat stuurtje en die pedalen (of in mijn geval, controller) met exáct de juiste input te bespelen.

Je kunt weer duizend-en-een instellingen aanpassen, zodat je de challenge en het raceniveau precies op jouw skill afstemt. Ben je iemand die lekker rondjes wil rijden in de technologisch meest geavanceerde auto's ter wereld, zonder je druk te maken over dingen als schade of bochten afsnijden? Geen probleem. Of ben je iemand als ik, die van een uitdaging houdt en stiekem meer geniet van een zwaarbevochten negende plaats dan van een overwinning? Ook dat kan. Hell, misschien ben jij wel de masked simmer uit de Ziggo F1 Studio. Ook dan heb je met F1 2021 de tijd van je leven. Qua speelstijl is er geen goed of fout, de game judget je niet en is alleen maar blij dat je de tijd en moeite neemt om een F1-game te spelen. We're all fans here!

Van binnenuit

Samenvattend: voor originaliteit wint F1 2021 geen prijzen. Daar staan de vernieuwingen teveel voor in de kantlijn, terwijl Braking Point vooral een leuke toevoeging is voor de Drive to Survive-bingende casuals. Aan de andere kant maakt het spel goed gebruik van de extra next-gen-paardenkracht, en wil ik je uitdagen om een racegame te vinden die A) soepeler rijdt, en B) je een net zo perfect op jouw niveau gecaterde uitdaging biedt. Kleine hint: die is er niet. Het maakt F1 2021 wederom de beste manier om de sport dit jaar van binnenuit te beleven. ✪

MIJN MAX-MEMOIRES *(en een stukje carrière-advies)*

Ik kijk Formule 1 sinds 1998, en maakte dus bewust een deel van Jos Verstappens carrière mee. Precies: de vader van Max. 'Jos the Boss' was z'n bijnaam, en ik weet nog goed hoe bijzonder het was als hij eens in de punten reed. Een vijfde of een zesde plek: dat was echt een extreme prestatie. Nadien gold hetzelfde voor andere Nederlandse coureurs, zoals Christian Albers en Robert Doornbos. Het leek erop alsof ons kikkerlandje en de F1 gewoon niet voor elkaar waren gemaakt.

Toen Max Verstappen in 2015 zijn debuut maakte waren er natuurlijk verhalen over hoe snel hij was. Toch was ik sceptisch. Ik keek per slot van rekening al bijna 20 jaar F1, en een snelle Nederlander..? Ik kon het gewoon niet geloven. Maar toen werd Max de jongste puntenscoorder. En de jongste racewinnaar. Het kwartje begon te vallen: deze jongen is speciaal. Dat hij dit seizoen de titel pakt, daar is voor mij inmiddels geen twijfel meer over mogelijk. Ik wil zelfs een stapje verdergaan door te stellen dat ik serieus teleurgesteld zou zijn als Max niet Hamiltons en Schumachers gedeelde record van zeven wereldtitels verbreekt!

Mijn grootste droom is echter dat Verstappen ooit voor Ferrari rijdt en de scuderia de eerste WK-zege sinds 2007 bezorgt. Want aangezien er in 1998 nog geen Nederlanders waren om voor te juichen, besloot ik maar fan van Ferrari te worden; een passie die nog steeds diep in mijn hart brandt. Het zou de cirkel wat mij betreft helemaal rond maken...



SCORE **86**

Of je nou een Drive to Survive kijkende casual fan bent of een hardcore racefanaat die de precieze sectortijden op Spa-Francorchamps van de afgelopen tien jaar uit z'n hoofd kent, F1 2021 is letterlijk voor iedereen Max-imaal genieten!

GRADDUS



Dankzij de dynamische races verveelt de game nooit.

1 SEIZOEN



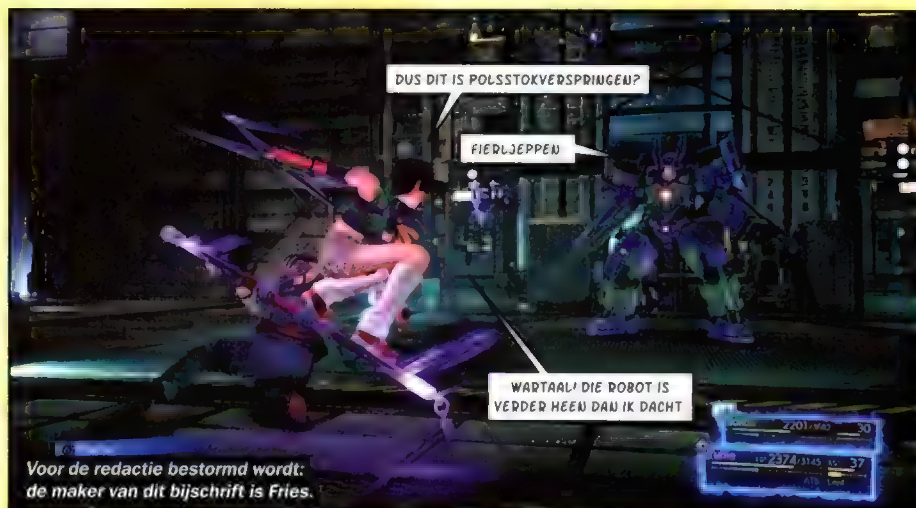
BASICS

RACEGAME
CODEMASTERS/EA
1-22 SPELERS
OUT NOW

FINAL FANTASY VII REMAKE INTERGRADE

MEER DAN ALLEEN EEN INTERMISSION

Sinds de release van Final Fantasy VII Remake voor de PS4 zit megafan Florian te wachten op de PS5-versie, zodat 'ie nóg harder van de game kan genieten. Bij de aankondiging van Intergrade sprong hij dan ook een gat in de lucht, en dat was nog voordat hij de gloednieuwe content had gespeeld in de Yuffie-DLC!



Voor de redactie bestormd wordt: de maker van dit bijschrift is Fries.

Japanners hebben altijd moeite gehad met namen van games, ik weet niet wat het is. Bij deze game ook: wie heeft verzonnen dat er Intergrade achter de titel moet komen te staan, en was het dezelfde idioot die het een goed idee vond om de DLC dan Intermission te noemen? Dus je krijgt dan Final Fantasy VII Remake Intergrade Intermission? Echt, joh?

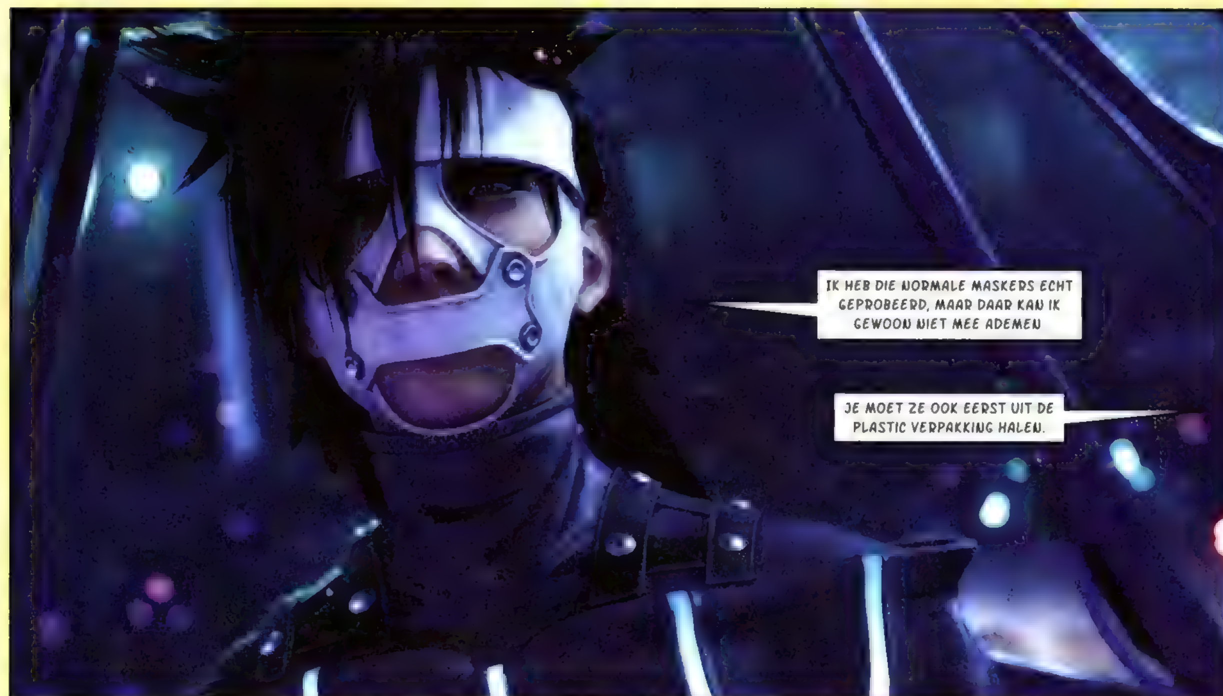
Nerdgasm

Buiten dat de main game nu in 60fps te spelen is met mooiere lichteffecten, reflecties en textures, is er veel meer aan de hand met FFVII Remake Intergrade in de vorm van de Yuffie DLC, oftewel Intermission. Dit is compleet nieuwe content die niet in Final Fantasy VII Remake zat en sterker nog, het zat niet eens in het origineel uit 1997! In het origineel is Yuffie namelijk een optionele character, die je ongeveer halverwege de game kunt tegenkomen.
Wat er met Yuffie gebeurt voordat je haar tegenkomt in het origineel wordt wel een beetje uitgelegd, maar we krijgen dat verder niet te zien en al helemaal niet te spelen. Dat is exact wat Intermission zo speciaal maakt, want daarin leren we spelenderwijs wat er met haar gebeurt tijdens haar persoonlijke missie, nog voordat ze kennis maakt met Cloud en de rest. Dit is dus compleet nieuwe content, zelfs voor de hardcore fans van het origineel. Nerdgasm!

Voel de liefde

Intermission speelt zich parallel af aan het verhaal uit de

> **"Ik heb genoten van Intermission, al had ik er misschien nog iets meer van verwacht."**



main story, waardoor je de situatie vanuit het oogpunt van Yuffie meekrijgt. Zo arriveer je bijvoorbeeld in Midgar net voordat het los gaat met de main characters uit het hoofdverhaal. Je ziet hier en daar zelfs bekende characters in Midgar en komt met ze in aanraking op een grappige manier. Dit soort momenten zijn om te smullen en als fan word je hier intens gelukkig van.
Square Enix gaat met zoveel respect om met de personages; je voelt de liefde. De devs hebben op niets minder dan magische wijze een onmogelijk project nog veel beter gemaakt dan iedere fan ooit heeft durven dromen en dat wordt zonder meer doorgetrokken in Intermission. Ik wil niet teveel verklappen over het ver-



haal en de setting, maar als je hebt genoten van FFVII Remake, ga je gegarandeerd ook heel hard op de Yuffie-DLC.

Wutai-ninja

Aan de gameplay is niet zo veel veranderd, al vecht Yuffie wel op haar eigen manier. Yuffie is een Wutai-ninja en maakt gebruik van snelle shortrange wapens en werpsterren. Haar vechtstijl is een beetje te vergelijken met de snelle stijl van Tifa, al heeft Yuffie ook de mogelijkheid om magische aanvallen te doen zonder daar MP voor te gebruiken. Iedere character kan magic attacks doen zoals Fire en Lightning, maar Yuffie kan dit uit zichzelf. Je kunt zelfs je wapens naar de vijanden gooien en opvolgen met magic attacks, wat heel effectief is!

De vetste toevoeging is de mogelijkheid om bepaalde ability's te combineren met een andere character. Yuffie heeft een hulpje in haar quest, en zodra beide characters een ATB-balkje vol hebben kan je met z'n tweeën de speciale aanval tegelijk uitvoeren. Dit zorgt voor veel hogere schade en komt ook nog eens ontzettend spectaculair in beeld, zeker op 60fps.

Hype creëren

Ik heb genoten van Intermission, al had ik er misschien nog iets meer van verwacht. Yuffie is absoluut charmant en precies zoals ik me haar had voorgesteld, maar twee chapters is niet heel lang en je loopt ook nog eens voor een groot gedeelte door een omgeving die je al kent. Er zitten wat leuke toevoegingen in zoals het samenwerken met een ander personage in battles, en een vermakelijke nieuwe mini-game, maar over het algemeen is het meer van hetzelfde.

Nu kan ik persoonlijk geen genoeg krijgen van 'hetzelfde', maar stiekem zitten we natuurlijk allemaal te wachten op het tweede deel van de FFVII Re-



woetje • woetje

Dit systeem van ability's combineren werkt zo goed dat ik de voorspelling doe dat dit ook mogelijk gaat worden met alle andere personages in het tweede deel van FFVII Remake!

make, die sowieso heel anders wordt aangezien we eindelijk uit Midgar vertrekken en de open wereld gaan betreden. Intermission is wat dat betreft nog weer even terug naar waar het allemaal begon en de ultieme opzet naar de toekomst. Want OMG, het einde van Intermission!!! Ik zal m'n mond houden over de details, maar Square Enix doet er nog een flinke schep bovenop als het gaat om hype creëren voor het volgende deel. In FFVII Remake zaten al hintjes over wat er zou kunnen gebeuren, maar in Intermission worden nog veel dikkere hints gedropt, waarbij ik oprecht niet meer weet hoe Square Enix zich hier nog uit kan redden, zonder het originele verhaal te veranderen. Something fishy is going on, and I love it!



SCORE 85

Als fan had ik misschien op meer content gehoopt, maar Intermission is een onmisbare ervaring en de ultieme opzet naar wat komen gaat in het tweede deel van Final Fantasy VII Remake. Kan. Niet. Wachten.

FLORIAN



De twee chapters duren samen ongeveer een uurtje of vijf. Ik heb er zelf bijna twee keer zo lang over gedaan voor alle extra trophy's.

5 UREN



BASICS

ACTIE-RPG
SQUARE ENIX
1 SPELERS
OUT NOW

NECROMUNDA: HIRED GUN

DOEM INFINITUM



Wouters favoriete activiteit tijdens de zomermaanden is doen alsof de zon niet bestaat door zich onder te dompelen in gitzwarte, naargeestige scifi-werelden. Zoals die van Warhammer 40K, in het ontzettend lompe Necromunda: Hired Gun.



Necromunda: Hired Fun.

Nadat ik van deze game hoorde in een podcast, en natuurlijk faalde om de titel lang genoeg te herinneren, ging ik naarstig op zoek naar alle games met Warhammer 40K in de titel die recent zijn uitgekomen. Natuurlijk, zoals praktisch altijd met deze franchise, kwam ik een stuk of drie titels tegen met 'Warhammer' in de naam die deze maanden gereleased worden... maar geen van allen de game die ik zocht. Nou goed, ik zou een bijzonder grote dwaas zijn als ik die game alsnog niet vond, maar het is opvallend dat Necromunda: Hired Gun een keer niet loopt te pronken met de naam van het universum waar de game zich in afspeelt. Terwijl deze recht-toe-recht-aan shooter zich wel degelijk afspeelt in de diepste krochten van het duistere scifi-Warhammer!

Underhives

Welkom (terug) in het duistere, steampunk-achtige Warhammer 40,000-universum, het gedeelte ervan dat enigszins aandoet als Europerve, alleen dan met de focus op geweld in plaats van kink. In deze diepduistere setting dalen we voor Necromunda: Hired Gun af in de Underhive, de onderbuik van de al niet heel prettige, gigantische hive city's genaamd Necromunda, waar miljarden leven onder het Imperium of Man. Daar krijgt de protagonist van deze game – iemand met een accent als een Wildling uit Game of Thrones en met het waanzinnige uiterlijk van een Mad Max of Raving Rita – te maken met facties zoals de Corpse Grinder-cult, het Ministorum, de Redemptionists en de Palanite Enforcers. Zo, zitten we na deze zinnen een beetje in de sfeer van deze naargeestige doemwereld? Mooi! Hoewel je je niet zorgen hoeft te maken dat het allemaal doodernstig wordt, want Necromunda is zeker zelfbewust van hoe kerkervochtig en grafellendig Warhammer 40,000 is, dus nemen ze alles met een flinke knipoog.

WAARSCHUWING VOOR SERIES S-BEZITTERS

Ik speelde Necromunda: Hired Gun afwisselend op de Series X en S, want (humble brag incoming) die heb ik beide, maar op die laatste is deze game echt minder stabiel dan de fundering van een Zaandams huis. (Sorry voor deze ontzettend vergezochte vergelijking.) De game crasht echt belachelijk vaak op die console, vaak na, voor of tijdens een laadscherm. Dit kwam zelfs zo vaak voor dat ik sommige moeilijke levels net zolang speelde totdat de game onvermijdelijk crashte, om bij het heropstarten maar voor een andere missie te gaan.



Ain't nothing but a heck dog

Ik kan vrij simpel zijn over wat je moet doen als Hired Gun; schieten met die lompe 40K-guns, en veel ook, dat zal je vast niet verrassen. Echter, al vrij snel nadat je je double jump, je dash en je grapnel launcher hebt (wall running is



"Met een beetje geluk kom je in een fijne flow van fucking rap liquideren terecht, maar verwacht niet dezelfde gesmeerde vlotheid als in Doom Eternal."

ook een optie, maar spelend met een controller gebruik ik dat amper), dan zal je concluderen dat voortbewegen je meest belangrijke vaardigheid is naast lood lozen. Deze game kent namelijk belachelijk snelle actie en felle tegenstand, waardoor het maar goed is dat je ook bijgestaan wordt door je cyber-mastiff, een hond zo groot als een paard, en een heleboel powers, upgrades en Augmentics. Want customization is een ander deel dat Hired Gun meer maakt dan een doorsnee schietspel: je zult aardig wat tijd spenderen aan het aanpassen van je lichaam en je wapens, waarvoor de game je een shitload aan loot voor de voeten werpt. Het meest opvallende daaraan vind ik hoe extreem je je trouwe viervoeter kan aanpassen: het arme beest heeft binnen no-time geen stuk vlees meer aan z'n lichaam zitten en bestaat alleen uit scherpe stukken metaal. Cerberus zou jaloers zijn op deze hond uit de hel!

Vloeiend liquideren

Een gemiddeld level in Necromunda is het best te omschrijven als Helse Haast, of Hella Haast. Je rent met een noodgang door de duistere, techno-gotische levels (steeds sneller naarmate je de augmentations van je benen aanpast), praktisch om de seconde dashend en om de twee seconden gebruik makend van je grappling hook. Je bent vooral aan het schieten, maar elke tien seconden komt een van de baddy's dichtbij genoeg dat je een takedown op ze los kan laten. Tijdens deze stijlvolle moordanimaties, waar er echt wel twaalf verschillende van zijn ofzo, ben je onkwetsbaar, dus dat is gunstig. En een instant kill is ook altijd lekker, natuurlijk. Je cyber-mastiff zet je regelmatig in door in een squeaky toy te knijpen, en die helpt je mee extra veel kills te maken. Kills zorgen voor health en dooie vijanden droppen ook aanvullingen voor je shield, dus moorden is een must, waardoor snelheid alleen nog maar meer van belang is. Met een beetje geluk kom je in een fijne flow van fucking rap liquideren terecht, maar verwacht niet dezelfde gesmeerde vlotheid als in Doom Eternal! Daar moet je namelijk op z'n minst een stabiele framerate voor hebben. Maar toch heeft Necromunda me best lang beziggehouden en trekt het nu nog steeds aan me om gewoon ff ongecompliceerd een paar eschers, goliaths en orlocks kapot te schieten. Synth metaltje en gegil van vijanden in m'n oren: soms hoeft het leven niet moeilijk en een game niet hoogstaand te zijn.



SIMPELHEID HEERST

Naast de campaign-missies van Necromunda zijn er ook B-, A- en S-Missions die je ernaast kan doen voor extra cash en loot. Die bestaan, heel goedkoop, uit gedeeltes van de campaign en vragen eenvoudige dingen van je zoals het doodschieten van een bepaald aantal luitenants, wat punky lui uit force-field-cellen redden of gebieden verdedigen totdat een wel heel matig vormgegeven balkje is volgelopen. Het mocht niets kosten, deze content, maar ik heb me er flink op vastgebeten. Helemaal op Hard- of Oldschool-moeilijkheidsgraad kunnen deze missies praktisch onmogelijk zijn, of je blaast er in drie minuten doorheen. Of je Xbox crasht weer... Hoe dan ook, de korte vorm waarin deze zijmissies komen zorgen voor een paar minuten grof gewelddadige afleiding, iets wat ik soms prima kan gebruiken.

SCORE 67

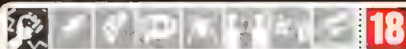
Als je Doom Eternal in de Jumbo zou kopen, dan vind je Necromunda: Hired Gun in de Aldi. Maar vreemd genoeg past dat simpele, goedkope en technisch onbetrouwbare wel bij de rauwe 40K-setting van deze game, waardoor het simpele, snelle schietwerk alsnog een vreemd, eenvoudig genoegen biedt.

WOUTER



Als je niet gezegend bent met reflex-Augmentics en je speelt deze game op Hard of Old School, dan rekken alle sterfgevallen de speelduur wel tot een dozijn of twee.

20+ UREN



BASICS
FPS
STREUM ON STUDIO/ KOCH MEDIA
1 SPELER
OUT NOW

SCARLET NEXUS

HET VECHTSYSTEEM IS DE STER VAN DE SHOW

Ruim een maand geleden kon Florian alvast snuffelen aan een vroege versie van Scarlet Nexus. Daarin werd duidelijk dat het vechtsysteem de ster van de show is, maar alles eromheen was typisch Japans vaag. Misschien geeft de review wat meer duidelijkheid?

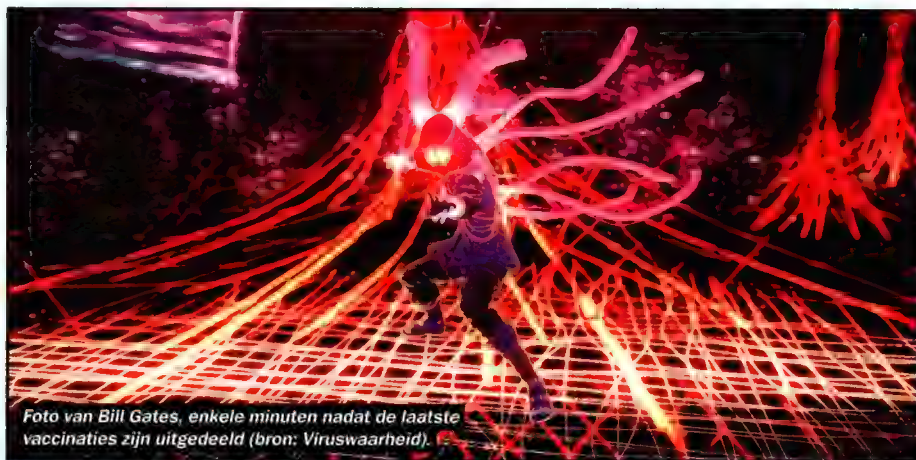


Foto van Bill Gates, enkele minuten nadat de laatste vaccinaties zijn uitgedeeld (bron: Viruswaarheid).

Tijdens het spelen van de preview had ik een beetje een haat-liefdeverhouding met Scarlet Nexus. In de paar uurtjes die ik kon spelen werd meteen duidelijk dat de setting en het vechtsysteem meesterlijk zijn. Het verhaal en de characters pakten me echter totaal niet, aangezien het allemaal veel te vaag was. Daardoor kreeg ik geen connectie met de personages, en dat is toch wel belangrijk in een action-RPG zoals deze.

Opstartproblemen

Nu ik de hele game heb gespeeld kom ik daar gedeeltelijk op terug, want het is wel duidelijk dat het verhaal wat opstartproblemen heeft. De eerste paar uur zijn namelijk dodelijk saai en vaag te noemen, maar daarna vallen de puzzelstukjes toch wel redelijk op hun plek. Het blijft een typisch Japanse manier van verhaalvertelling, maar het wordt uiteindelijk wel duidelijker. Tenminste, tot ongeveer driekwart van de game. Het is ongelooflijk, maar net op het moment dat het kwartje wat verhaal betreft flink begint te vallen, gooit de game de ene na de andere plottwist op je af! Dat is op het begin nog wel leuk, maar op een gegeven moment komt er tot overmaat van ramp ook nog tijdreizen bij en toen was ik de rode draad in het verhaal weer compleet kwijt.

"Ik zat dan ook regelmatig hardop te juichen. Wow, wat is het vet!"

Expres onhandig

Het is dan ook niet dat het verhaal niet boeiend is, maar het wordt op een bijna expres onhandige manier uitgelegd en gaat zichzelf tegenwerken. Ik denk zelfs dat er hier en daar wat gaten in het verhaal zitten, maar zeker weten doe ik het niet aangezien het verhaal simpelweg te vaag is.

Daar komt nog eens bij dat Scarlet Nexus twee main characters heeft, met ieder een eigen verhaal. Aan het begin van de game kies je met welk personage je het verhaal als eerst wil doorlopen en na het uitspelen kan je dan de game opnieuw meemaken, vanuit het perspectief van de ander. Dat is tot op zekere hoogte heel vet, maar ook hier zorgt het voor extra verwarring. Het is zo zonde, want eigenlijk is het verhaal en de opbouw het minst boeiend van de hele game. Aan de gameplay valt namelijk wel een hoop lol te beleven!



Telekinetische krachten

En dan in het bijzonder het vechtsysteem. Scarlet Nexus is namelijk een action-RPG met real-time battles, dat zo snel is dat het hier en daar doet denken aan games als Devil May Cry. Afhankelijk van met welk personage je speelt kan je aanvallen doen met je zwaard of messen. Deze aanvallen zijn snel en kan je on-



beperkt uitvoeren, en moet je een beetje zien als de opzet van je combo. Naast de standaardaanvallen kan je namelijk gebruik maken van telekinetische krachten!

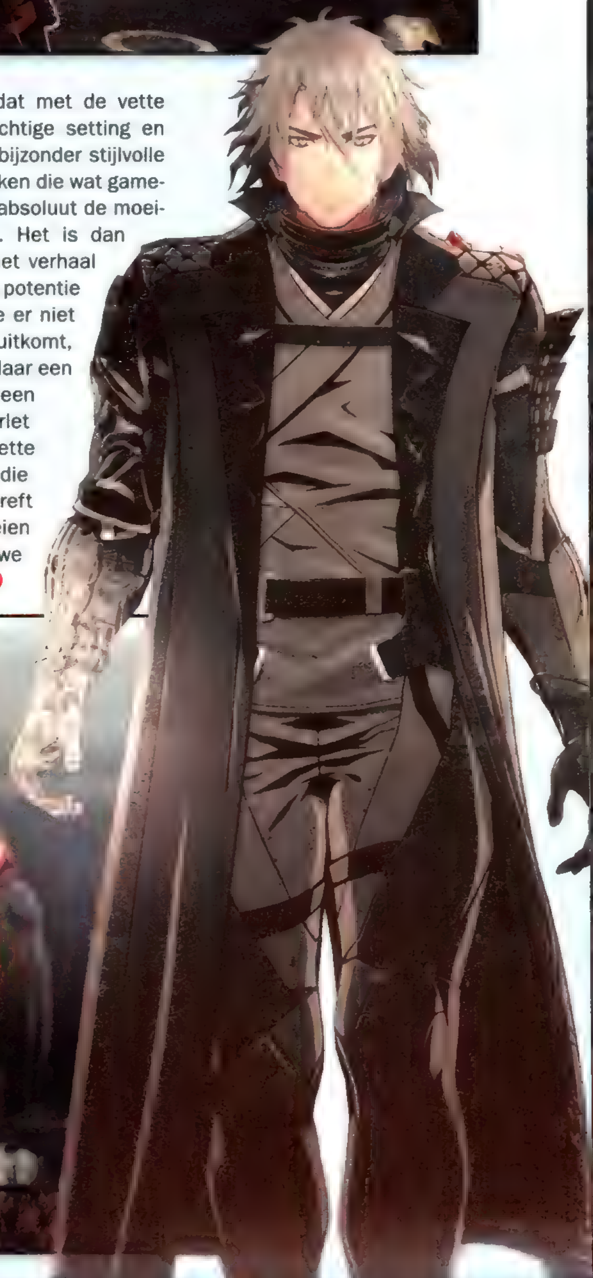
Door standaardaanvallen loopt er een balkje vol, waarmee je deze telekinetische powers kunt inzetten. Je kunt hiermee allerlei objecten in de omgeving oppakken en naar de vijand gooien voor brute schade. Dat is op zich al cool, maar als je het combineert met je standaardaanvallen komt er een bepaalde flow in de battles die haast ongeëvenaard is in andere games. Het doet me af en toe denken aan de magie in de Final Fantasy VII Remake-gevechten en dat is zo'n beetje het grootste compliment dat ik kan geven.

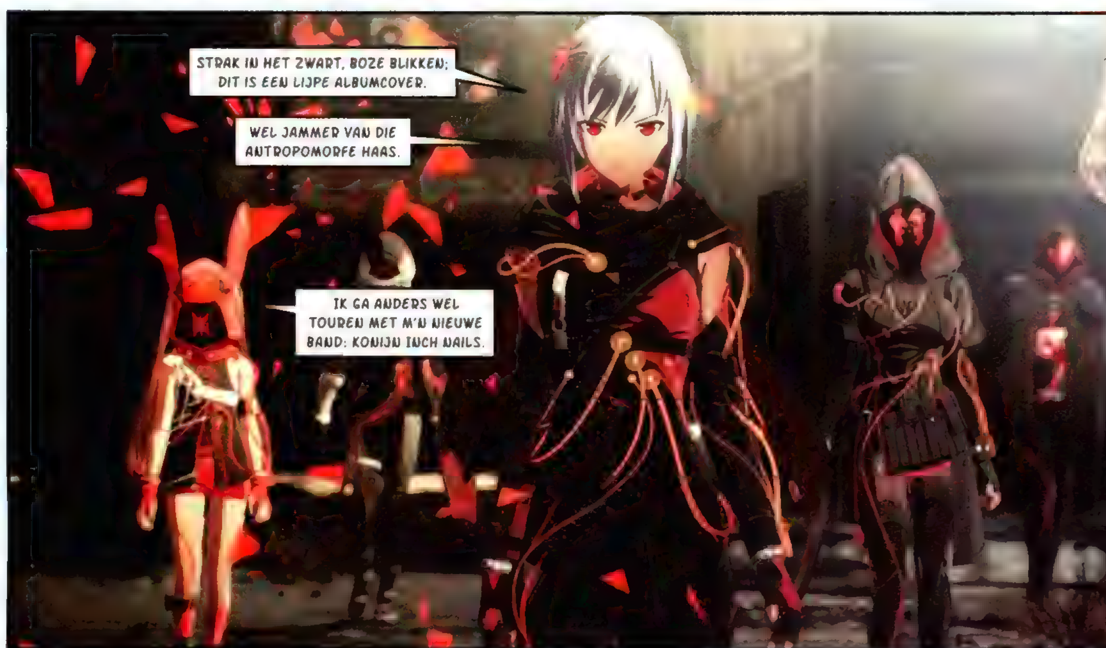
Hardop juichen

Als je het goed doet, doe je namelijk steeds net genoeg standaardaanvallen om het balkje van de speciale powers altijd vol genoeg te hebben voor de kinetische aanvallen. Hierdoor ontstaan combo's waar je gegarandeerd een lach van op je gezicht krijgt, van oor tot oor. Als je in deze flow terechtkomt is het vechtsysteem in Scarlet Nexus absoluut gruwelijk te noemen; ik zat dan ook regelmatig hardop te juichen. Wow, wat is het vet!

En het wordt nog gekker, want zoals dat hoort in een RPG komen er ook andere characters in je party, die meehelpen tijdens het vechten. Deze bestuur je niet zelf, maar je kunt wel gebruik maken van hun speciale krachten, zoals vuur of elektriciteit. Sommige vijanden zijn dan ook vatbaar voor een bepaald element, waarmee je ze compleet kan overmeesteren. Het geeft nog eens een extra laag aan het vechtsysteem; het is de kers op de taart.

Combineer dat met de vette Cyberpunk-achtige setting en je hebt een bijzonder stijlvolle game te pakken die wat gameplay betreft absoluut de moeite waard is. Het is dan ook vooral het verhaal waardoor de potentie van de game er niet helemaal uitkomt, maar als je daar een beetje doorheen prikt is Scarlet Nexus een vette action-RPG, die wat mij betreft uit mag groeien tot een nieuwe franchise.





SCORE **80**

Voor fans van animestijl-action-RPG's is Scarlet Nexus een dikke aanrader, maar je moet wel tegen de typische Japanse vaagheid in het verhaal kunnen. Hierdoor komt de potentie er niet volledig uit, maar het vechtsysteem maakt een hoop goed.

FFLORIAN



Een playthrough duurt ongeveer 25 uur. Aangezien je de game twee keer doorloopt, kun je dat wel verdubbelen.

50 UREN

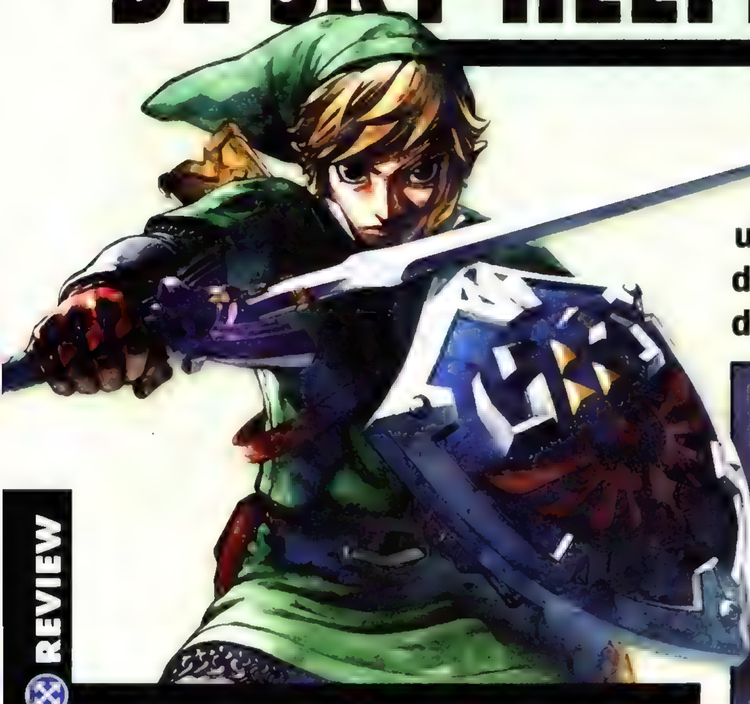


BASICS

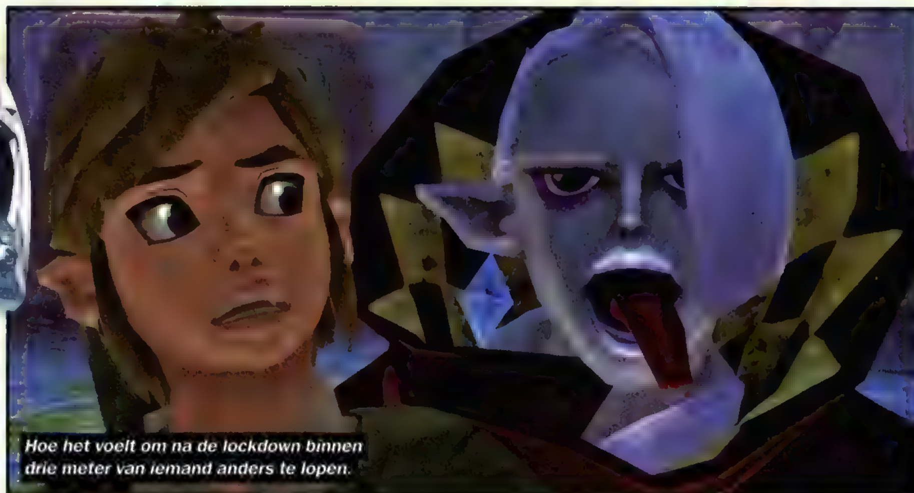
ACTIE-RPG
BANDAI NAMCO
1 SPELERS
OUT NOW

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD HD

DE SKY HEEFT MINDER LIMITS!



Het is dit jaar het 35e jubileum van de legendarische The Legend of Zelda-serie! Hoe Nintendo dit viert? Met... een heruitgave van de minst bejubelde 3D-Zelda ooit. Had inderdaad stukken beter gekund, maar Samuel is allang blij dat hij Skyward Sword nu überhaupt kan spelen!



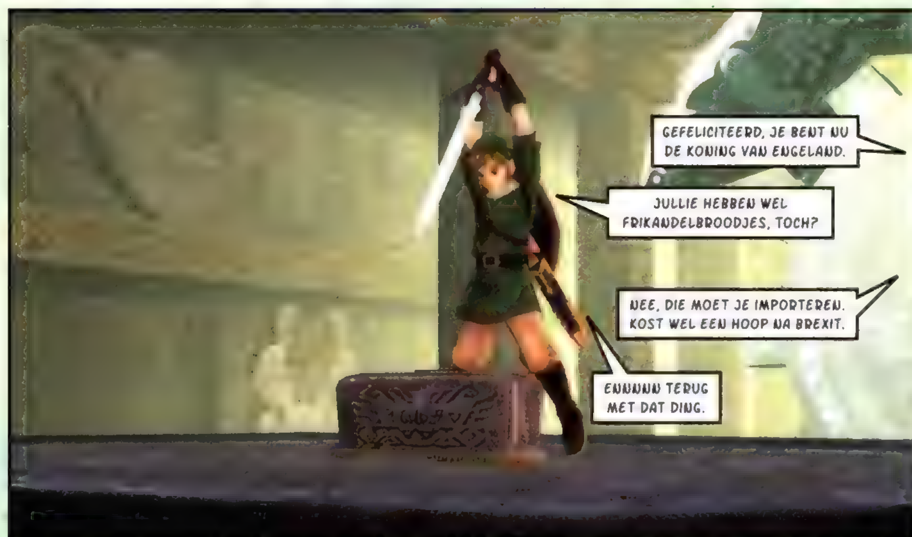
Hoe het voelt om na de lockdown binnen drie meter van iemand anders te lopen.

Het lukte me gewoon niet. Skyward Sword was de enige 3D-Zelda die ik nooit had uitgespeeld, en dat kwam door die verdomde motion-controls met de Wii-afstandsbediening. Vooral mijn diagonale slagen werden voor geen meter geregistreerd als ik ook maar éventjes iets te enthousiast aan het zwaaien was; funest voor iemand die fysieke dingen nogal fanatiek doet. En dus sloot ik op een dag, na mijn zoveelste gefaalde zwaardgevecht tegen Ghirahim, Skyward Sword af en raakte ik het (samen met m'n Wii) nooit meer aan. De voornaamste reden dat ik de ietwat kale, onspectaculaire en iets te dure HD-heruitgave ervan wél omarm, is omdat het de game weliswaar fucking speelbaar maakt. Want: yay, de Joy-Cons blijken véél beter in het registreren van hoe ik als een aap met okseljeuk met m'n armen sta te wapperen. En nog veel belangrijker: Nintendo heeft ons ook gewoon de optie gegeven om al die 'complexe' zwaardbewegingen met de rechterstick uit te voeren, zoals de lieve Heer dat bedoeld heeft. Eíndelijk.

> **"De voornaamste reden dat ik de ietwat kale, onspectaculaire en iets te dure HD-heruitgave wél omarm, is omdat het de game weliswaar fucking speelbaar maakt."**

HET BEGIN VAN HET EINDE...

Nintendo zette Skyward Sword oorspronkelijk neer als de game die "eindelijk een boekje open zou doen over de mysterieuze oorsprong van het legendarische Master Sword!", maar dat bleek een understatement te zijn: Skyward Sword was namelijk het begin van de gehéle The Legend of Zelda-tijdslijn! Wie de game speelt, zal dus de beginselen van de gehele mythologie ervaren: Link, Zelda, Hyrule, de Triforce, de Master Sword, et cetera. En natúúrlijk heeft dit feit voor de nodige complottheorieën gezorgd, want is het niet iets té toevallig dat dit mythologische beginpunt zo vlak voor Breath of the Wild 2 opnieuw wordt uitgebracht? Het internet vindt dus dat er een specifieke reden moet zijn waarom Nintendo gamers per se op de hoogte wil brengen van het allervroegste punt van de tijdslijn, voordat ze geïntroduceerd worden aan het ultieme einde ervan. In Breath of the Wild werd het immer terugkerende oerkwaad Ganon namelijk voor eens en altijd vernietigd, dus waar kan het vervolg nog over gaan? Nou, fans denken dus dat Breath of the Wild 2 wel eens zou kunnen eindigen waar Skyward Sword begint, met als boodschap: "Alles is cyclisch: tijd is geen lijn maar een cirkel!" Interessante theorie!



Spraakzaam

Nintendo heeft Skyward Sword HD ook gezegend met een waslijst aan 'quality of life'-verbeteringen, en daarvan mag je er één gerust een 'quality of soul'-update noemen: je kunt Fi eindelijk d'r bek laten houden. Voor de mensen die Ocarina of Time hebben gespeeld: denk Navi, maar dan drie keer zo spraakzaam, irritant, opdringerig en denigrerend. Dát is Fi. In het origineel legde ze elke twee minuten iets uit, gaf ze je ongevraagd hulp of spoilde ze de omgevingspuzzels zelfs, en dat alles ook nog eens gecombineerd met tekst die voor je gevoel veel te lang op het scherm bleef hangen. Al die shit kun je er nu dus uitslopen: Fi's gemekker kan op mute, cutscenes kunnen worden geskipt, dialogen kunnen worden doorgespoeld, uitlegteksten van voorwerpen verschijnen maar één keer, et cetera. Dankzij de nieuwe besturing kun je Skyward Sword HD dus eindelijk degelijk spelen, maar dankzij al deze quality of life-correcties wíl je dat nu ook daadwerkelijk. Oh, en

had ik al gezegd dat de framerate ook een broodnodige boost heeft gehad? Van dertig beeldjes per seconde naar zestig, baby. Zoals 't hoort.



Masochisme

Inhoudelijk is Skyward Sword HD verder wel gewoon... Skyward Sword. Het is de minst consistent sterke 3D-Zelda, en dat komt mede omdat het Nintendo's eerste poging was om te breken met veel bekende Zelda-conventies. Zo is het de bedoeling dat je in deze game minder merkt waar de overworld ophoudt en waar de dungeons beginnen – iets waar Capcoms Okami erg goed in was – maar dat resulteert helaas ook in een verrassend lineaire Zelda-ervaring. Ook bevat deze game een staminameter en de mogelijkheid om Link van alles te laten beklimmen, maar dat voelt in dit deel nog een beetje halfbakken. Als je voor de zoveelste keer een kapotte pilaar tegenkomt die net zo hoog is als jezelf, maar je die om de een of andere reden niet mag beklimmen, dan word je er weer even keihard aan herinnerd dat dit een game is van twee generaties geleden. Anno 2021 vallen de imperfecties van Skyward Sword gewoon extra hard op omdat het opeens naast grootheden probeert te staan als Dark Souls ("Zelda voor masochisten") en, natuurlijk, Breath of the Wild, die alle innovaties van Skyward Sword wél perfect wist uit te voeren.

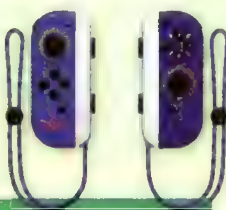
Flirterig

Toch wil ik eenieder die ook maar enigszins gefascineerd is in wat Skyward Sword te bieden heeft aanraden om de game een kans te geven. Want zelfs een matige Zelda is nog altijd interessanter dan de meeste andere games, en, man, wanneer Skyward Sword werkt, dan werkt het wel écht lekker. De latere dungeons behoren tot de beste van de gehele franchise, inclusief bossfights die je voorgoed zullen bijblijven, orkestrale muziek die je kippenvel bovenop je kippenvel geeft, en omgevingspuzzels die het bijvoeglijk naamwoord 'geniaal' volledig verdienen (dank u, Timeshift Stones!). Ook is dit met gemak de fijnste Zelda-game als het om 't verhaal en z'n personages gaat; de relatie tussen hoofdpersoon Link en de titulaire prinses is nog nooit zo persoonlijk, hartverwarmend en intiem geweest. Al blijven m'n favorieten de memorabele pestkop Groose (een daadwerkelijke character-arc? In een Zélda-game?! U liegt!) en de héérlijk flamboyante schurk Ghirahim, wiens combinatie van flirterigheid en psychopathie veel fijner is om naar te kijken dan de opperdemon die hij blijkt te dienen. Ten tijde van schrijven heb ik Skyward Sword HD nog niet uitgespeeld – deadlines, hè? – maar geloof me als ik zeg dat ik dat deze keer wél ga doen! Eindelijk.

AMIIBO ZIJN DOOD! LANG LEVE AMIIBO!

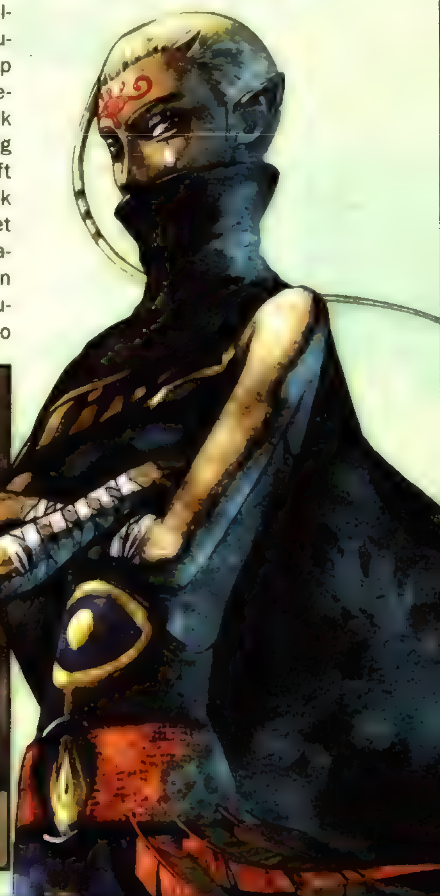
Er verschijnen geen collector's editions van Skyward Sword HD, maar de verzamelaar kan wél twee kekke accessoires kopen: een setje thematische Joy-Con-controllers en een amiibo van Zelda en haar Loftwing. Leuk! Toch? Nee, zeggen fans. Je ontgrendelt met die amiibo namelijk een behóórlijk handige quality-of-life-optie: de mogelijkheid om bijna overal in de game – zelfs ín dungeons – je Loftwing op te roepen en direct terug te keren naar het luchtruim. Heb je de amiibo niet? Dan móét je naar een save point gaan (een van de vele vogelstandbeelden) om te mogen vliegen. En nou is dit niet een gigantisch probleem – je voortgang opslaan is immers iets wat je sowieso vaak wilt doen – maar de rijkere gamers kunnen door 25 euro extra uit te geven toch behoorlijk wat tijd en backtracking besparen. En dat voelt nogal wrang; het voelt als pay-to-win. Veel amiibo-liefhebbers, daarentegen, zijn blij dat er eindelijk een amiibo is die meer ontgrendelt dan slechts een outfit of een tijdelijke power-up, maar zij stuiten weer op een ander probleem: het ding is nergens meer te krijgen. Scalpers hebben de amiibo namelijk massaal gepre-orderd, en vragen er nu minstens het dubbele voor. Bah!







Dus daarom noemt iedereen schorpioenen 'giftig'.



SCORE 78

Skyward Sword HD is een verouderde, ruwe en vaak frustrerende Zelda-ervaring, maar tevens een met hoogtepunten die zelfs in 2021 nog weten te emotioneren. En, eh, ook niet geheel onbelangrijk: de game is nu daadwerkelijk speelbaar!

SAMUEL



Je bent hier toch wel een uurtje of 40-50 mee bezig!

40+ UREN



BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW





REVIEW PS VR, OCULUS QUEST, PC VR

SNIPER ELITE VR



Gamers die genieten van shooters en iets meer tactiek willen dan de gemiddelde CoD- of Battlefield-game zullen bekend zijn met de Sniper Elite-games. Het eerste deel is inmiddels alweer 16 jaar geleden uitgekomen, en nu kan je ook het perfecte schot aflossen in VR!

Dat is zeker de moeite waard, al zitten er behoorlijk wat vervelende haken en ogen aan Sniper Elite VR. Het goede nieuws is dat het schieten als sluipschutter nog veel vetter is in VR dan op een scherm, aangezien je echt het gevoel krijgt het wapen in handen te hebben en je nog veel secuurder moet zijn. Het geeft een gruwelijke kick om van lange afstand in VR de vijand door zijn harses te knallen en de bekende X-ray-killcam komt vetter dan ooit in beeld.

Een goed voorbeeld van waarom het snipen beter tot z'n recht komt in VR is het inhouden van je adem. In de non-VR-versies van de Sniper Elite games kan je met een druk op de knop je adem inhouden om nog preciezer te kunnen mikken. In VR heb je die knop niet, maar doe je dit als vanzelf tijdens het spelen. Dit geeft daadwerkelijk een extra voldoening als je daardoor je vijand exact raakt waar je het voor ogen had. Het is een simpele feature, maar voegt meer toe dan je denkt in VR.

Het slechte nieuws is zo'n beetje de hele rest van de game. Het schieten met de andere wapens is een stuk minder spectaculair en het mêleegedeelte is om te janken in VR. Je geeft simpelweg fysiek een tikje tegen de vijand, die vervolgens op belachelijke wijze dood neervalt. Helaas moet je melee meer gebruiken dan je zou willen, aangezien je handmatig alle wapens moet herladen, en dat duurt te lang en is omslachtig. Ik snap dat dit de game realistischer had moeten maken, maar in de praktijk is het al snel irritant. Je gaat te vaak dood omdat je te lang bezig bent met reloaden.









AMSTERDAM VR RIDE

FLORIANS VR VIEW RUBRIEK

De afgelopen jaren heb ik een shitload aan ritjes gemaakt in VR-rollercoasters, die soms best aardig zijn, maar eigenlijk bedoeld zijn als techdemo om aan te tonen wat er mogelijk is in virtual reality. Net voor de opening werd ik echter uitgenodigd om in de A'dam Toren een nieuw soort VR-achtbaan te proberen, en dat was me een partij cool, holy shit!
Op de bovenste verdieping van de A'dam Toren werd ik in een bakje gezet, kreeg ik een Oculus Rift op mijn snufferd en werd ik in VR vanuit de toren afgeschoten om in vogelvlucht de hele binnenstad van Amsterdam in de meest spectaculaire rollercoasterrit ooit te ervaren. Met een rotgang ging ik zo bijvoorbeeld langs de Dam, het Rijksmuseum en door de grachten van Amsterdam in een virtuele achtbaan, waar ik van begin tot eind een gigantische grijns van op mijn smoel kreeg.
Ik ben behoorlijk bekend met de binnenstad van Amsterdam, maar zo spectaculair en snel heb ik alle hoogtepunten van onze hoofdstad nog nooit



ervaren. Ook voor toeristen is dit DE manier om in vogelvlucht de stad te verkennen. En het mooie is, na een minuut of vijf kom je met je achtbaanbakje gewoon weer uit in de bovenste verdieping van de A'dam Toren. Het is zo cool gedaan dat je daadwerkelijk de illusie krijgt dat je even lekker wat sightseeing hebt gedaan in de stad!
Dit ritje kost je 5 euro en ik kan het iedereen van harte aanraden, of je nu een VR-gevorderde bent of niet. En kan je er geen genoeg van krijgen? Dan zit er in de kelder van de A'dam Toren het VR Game Park met allerlei andere virtual-reality-games, die je alleen of met wat vrienden kunt ervaren. Als VR-fan is het haast verplicht om er een keer naartoe te gaan, maar ook als je benieuwd bent naar virtual reality is dit de ultieme plek om het een keer te ervaren. Eigenlijk moeten we er een extra aflevering maken van Space Invaders (check de PU-TV serie op YouTube), maar ik ga er hoe dan ook nog een keer naartoe.

Daarnaast zit er veel verschil tussen de verschillende versies. Op de Oculus Quest en VR-headsets voor de PC werkt het mikken absoluut prima, maar op PS VR is pijnlijk duidelijk dat de PS Move-controllers oldschool en niet secuur genoeg zijn voor dit soort games waar precisie mega belangrijk is. Met de PS VR Aim Controller gaat het beter, maar het is nog steeds niet precies genoeg.
Sniper Elite VR is dan ook een te simpele overzetting naar VR, waar maar een klein gedeelte echt goed is uitgewerkt en de rest voelt als een techdemo, zoals we die kennen van een aantal jaar terug. Jammer, want het snipen is absoluut cool in VR. ✖

SCORE:



KOTSGEHALTE:





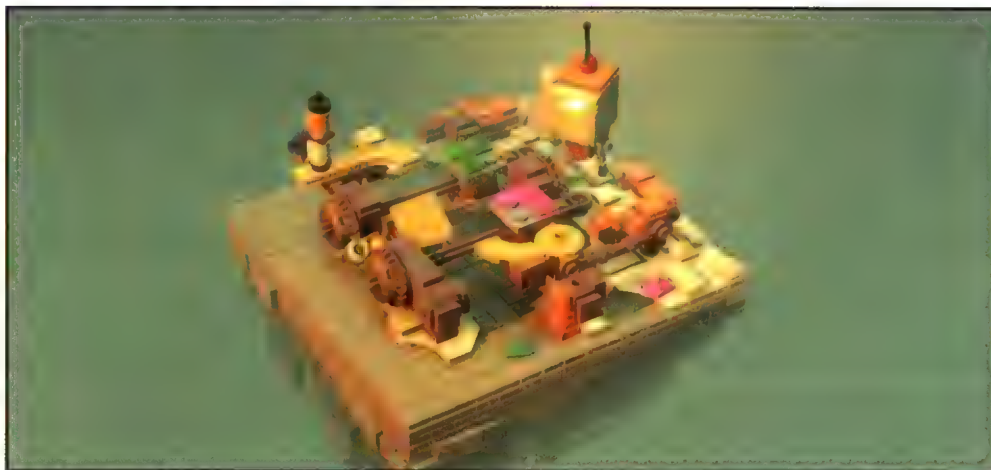
OOK GESPEELD

DIE ZOVEELSTE GOLF KOMT NIET DOOR ONS, WIJ ZITTEN BINNEN

RELAX!



Titel: Lego Builder's Journey
Platform: PC, MacOS, iOS, Switch
Prijs: 19,99



Wanneer ik games speel, zijn dat negen van de tien keer retesnelle knallers en action-adventure-games, en dan is het soms heel belangrijk om het effe rustig aan te doen. Beetje zoals het leven. Heel hard werken, maar soms moet je ook gewoon effe heel hard relaxen. **Dat relaxen zou je prima kunnen doen met Lego Builder's Journey**; een geometrische puzzelgame waarin een zoon en vader op reis gaan door een serie van verschillende puzzels. Denk Monument Valley, maar dan met heel mooi gerenderde Lego-stenen. Op PC met DLSS en ray-tracing aan, ziet dat er ook nog eens insane mooi uit – en dan **het geluid als de steentjes op elkaar klikken... het zal je non-stop kippenvel geven**.

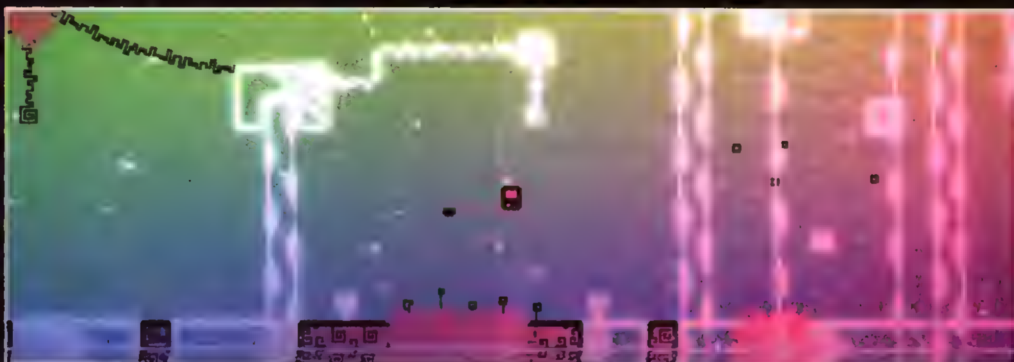
Het doel van de game is duidelijk om je mentaal uit te dagen en je weer een kind te laten voelen. Want, zeg eerlijk, ook jij hebt warme herinneringen aan het bouwen met Lego, toch? Je bouwt je dus een weg door de verschillende levels heen, waar je met de stenen die je aangeboden worden, naar de andere kant van de map moet zien te komen. Dat begint vrij simpel, maar wordt na anderhalf uur vrij pittig **en als het dan éíndelijk lekker pittig wordt, is het helaas alweer afgelopen**. De game is kort, heel kort en te kort. Als je het heel rustig aan doet, ben je sowieso binnen drie uur wel aan het einde en het nog een keer spelen zal je niet snel meer doen, omdat je dan al precies weet hoe het werkt. Maar die drie uur even lekker ontspannen, puzzelen en bouwen, zijn wel top. Dus ik hoop dat deze titel een succes wordt en dat ontwikkelaar Light Brick, heel rap, meer levels gaat bouwen. Want deze titel schreeuwt om meer en ik wil het nu!

SCORE 80

BIKKELHARDE PLATFORMER MET LIEF RETROSAUSJE



Titel: Super Cable Boy
Platform: PC, Switch
Prijs: 13,99



Super Cable Boy is zo'n game die je oppakt en niet meer los kan laten, dus je bent bij dezen alvast gewaarschuwd! **De naam van deze game lijkt akelig veel op Super Meat Boy en dat is ook zeker geen toeval.** Net als in die vlezige platformer ben je in Super Cable Boy knettermoeilijke levels aan het doorlopen en ga je om de paar seconden dood om het vervolgens direct opnieuw te proberen. In Super Cable Boy speel je in feite als een Game Boy die moeilijke levels moet trotseren om een vervelende megaglitch tegen te gaan. **Dit begint redelijk gemakkelijk, maar al snel wordt deze game knap lastig.** Gaandeweg begin je gelukkig de mechanieken goed onder de knie te krijgen en ken je de desbetreffende levels binnenstebuiten. Na een tijdje zwoegen (en genieten van het zwoegen) ga je door naar het volgende level en begint het riedeltje opnieuw. Vooral moeilijk zijn de optionele Origin die je kan verzamelen; deze collectibles doen helemaal niets – dat wordt expliciet vermeld – maar bieden simpelweg een extra uitdaging. **Belangrijk voor een platformer als deze is dat het goed voelt om je personage besturen en dat is hier gelukkig meer dan in orde.** Je maakt enorme sprongen die je met uiterste precisie kan bijsturen in de lucht waardoor geen run hetzelfde is. Je behendigheid wordt versterkt door een oneindige walljump en speciale krachten die je verzamelt in de vorm van cartridges. **Vooral de grapple zorgt voor een extra dimensie in de gameplay.** De fijne platformactie die deze game te bieden heeft is een van de twee onderdelen die dit een waar pareltje maken. Het an-







FIGHTER ROYALE MET WAT RUIGE RANDJES



Titel: Naraka: Bladepoint
Platform: PC
Prijs: 19,99

Alweer een Battle Royale-game? En ook nog eens eentje waar je voor moet betalen? Ieder weldenkend mens die lichtelijk pessimistisch is ingesteld zou zeggen dat deze game ten dode op is geschreven. Of toch niet? **Want Naraka: Bladepoint heeft iets wat andere games in dit genre niet hebben,** en dan heb ik het niet over het prijskaartje.
Games als Tetris 99, Fall Guys en zelfs Mario Bros. 35 hebben wel bewezen dat je met Battle Royale ook een andere kant op kunt gaan. De Chinese studio 24 Entertainment ging ook de uitdaging aan en maakte Naraka: Bladepoint, waarin het vooral draait om intense melee-combat. **Maar voordat je zover bent, word je eerst met 60 man een arena in gestuurd om wapens te zoeken,** zoals speren, katana's, kruisbogen en zwaarden, maar ook spulletjes om je wapens mee te repareren, armor, touw voor je grappling hook, geld en Soul Jades – edelstenen die je bepaalde krachten geven.

Ik werd tijdens de beta bijgestaan door een Chinees uit het team van 24 Entertainment die me in een aantal potjes zo goed en kwaad als hij kon me wegwijs probeerde te maken in de game. Ik was niet direct verkocht. **Het begon me in het begin vooral te duizelen hoeveel opties en dingetjes er wel niet zijn** en de bewegingen van mijn krijger vind ik eigenlijk ook een beetje aan de trage kant. Dat stond echter wel volledig op z'n kop toen ik in een gevecht verzeild raakte. **Ineens werd de turbomodus aangezet, en stond ik oog in oog met een razendsnelle zwaardvechter die naar me toe zoefde** met zijn grappling hook en me direct een déjà vu gaf naar alle keren dat ik in Street Fighter of Tekken zwaar in werd gemaakt. Button-bashing kan je uiteraard een stukje verder helpen, maar blokken, pareren, en tijdig je specials en ultimate inzetten, kan het verschil tussen leven of dood betekenen. Teamplay en de verschillende soorten rollen van iedere speler maakt die dynamiek nog ingewikkelder.

Naraka: Bladepoint is daarom een superinteressante aanvulling op het genre, maar de beta die ik speelde had zeker nog wel wat verbeteringspunten die hopelijk worden aangepakt. Zo viel de optimalisatie en de netcode tegen, lieten de animaties en collisie-detectie te wensen over en waren er nog wat balans-issues. De game komt 12 augustus uit, en ik heb hem dus nog niet helemaal kunnen checken, maar ik hoop dat 24 Entertainment dit grotendeels recht heeft kunnen trekken, want onder die laag van imperfectie schuilt een heel leuke game.

OORDEEL:

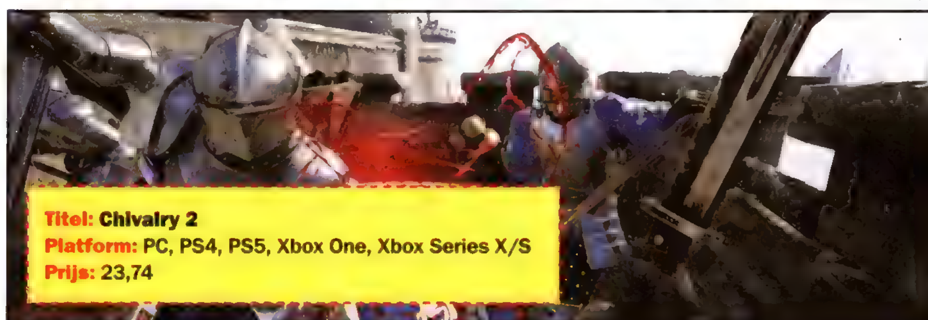




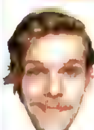
dere is de artstyle. Redelijk simpele pixel-art, op een prachtige gradient-achtergrond, wordt gecombineerd met wat 3D-graphics om een consistente stijl neer te zetten die echt genieten geblazen is. **Fans van retrogames gaan ongetwijfeld heel hard op deze game.** Als kers op dit prachtige taartje is er ook heerlijke chiptune-muziek aanwezig die doet denken aan deuntjes die je vroeger hoorde als je een of andere illegale crack aan het installeren was op je pc. Dit alles bij elkaar maakt van Super Cable Boy een bijzonder interessante game die niet te missen is voor gamers die wel van een beetje uitdaging houden.

SCORE 86

TOET TOET BOING BOING, HAKKEN EN HAKKEN



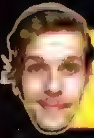
Titel: Chivalry 2
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 23,74



"Oh, da's die game waarin je een beetje met bijlen en zwaarden loopt te zwaaien in de hoop dat je iemand raakt, en voor de rest wat dom rondrent", dacht ik. En toen startte ik Chivalry 2 op, **begon ik in te zien dat de gameplay véél diepgaander is dan wat rondhakken,** en wilde ik 'm niet meer wegleggen. Met alle verschillende aanvallen die je kunt uitvoeren, dodges, de mogelijkheid om te pareren en een breed scala aan wapens die je kunt unlocken, is Chivalry 2 best verslavend. Makkelijk op te pakken, moeilijk te meesteren, zeg maar. En ja, **het is nog steeds een kwestie van heel veel 'dom' rondrennen,** en hier en daar op de schreeuw-knop drukken, maar dat is juist zo charmant aan deze game. Het is zo heerlijk grof. Zo hilarisch. Eén grote bak aan onvervalst, verrassend ingewikkeld plezier.

SCORE 80

STOPT DE 'DOM' IN CHAINS OF DOMINATION



Titel: **WoW: Shadowlands – Patch 9.1, Chains of Domination**
Platform: PC, PS4, Xbox One, Switch, iOS
Prijs: 14,99



Ik wil het zo graag. **Ik wil dat World of Warcraft een fantastische MMORPG is**, eentje waar ik dagelijks naar uitkijk om hem aan 't einde van de dag op te starten, waarin ik altijd iets leuks heb om te doen. Maar dat is niet meer zo, eigenlijk al niet meer sinds ik de honeymoon-fase van uitbreiding Shadowlands uit ben. Het duurde ook erg lang voor de eerste grote patch, 9.1 – Chains of Domination, uitkwam; sterker nog, er zat nog nooit zoveel tijd tussen een nieuwe uitbreiding en de eerste patch. En dat vind ik zorgwekkend, want de patch redt de uitbreiding zeker niet.

Oké, sommige dingen zijn wel goed gedaan. De nieuwe raid, **Sanctum of Domination, is bijvoorbeeld fantastisch vormgegeven** – een soort tegenhanger van Icecrown Citadel, waar ik als Wrath-baby érg



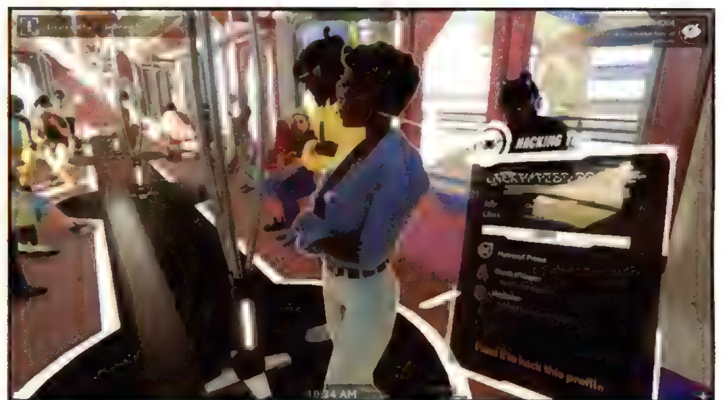
goed op ga – en er zitten een paar erg leuke bossfights in, dus applausje daarvoor. Ook de nieuwe mega-dungeon is erg geinig, en hoewel het nieuwe gebied, Korthia, weer vol zit met van die standaard saaie MMO quests, **zit er weer genoeg content in World of Warcraft om me een paar weekjes te vermaken.** Toch ben ik niet helemaal positief gestemd, wat vooral komt door het verhaal...

Blizzard blijft de focus leggen op hetzelfde handjevol personages dat al twee uitbreidingen lang totaal niet interessant meer is, met als ergste voorbeeld Sylvanas. Waar zij al láng had moeten sterven – of de nieuwe Lich King had moeten worden; ik stuur wel een tikkie als jullie dat idee overnemen, Blizz – blijft Blizzard haar verhaal pushen en nieuwe 'wendingen' geven die echt nergens op slaan. **Aan het einde van de raid wordt Sylvanas een wandelende meme** – neem maar eens een kijkje op de WoW-forums en –subreddit – en weten we nog niet waarom zij al zo lang als een halvegare slechte dingen doet op Azeroth. "Oh, maar dat kun je lezen in dit boek, of je wacht op de volgende patch..!" zal Blizzard dan

BAKKELEIEN DOOR DE HEADSET



Titel: **Operation: Tango**
Platform: PC, PlayStation 5, PlayStation 4, Xbox Series X/S, Xbox One
Prijs: 16,99



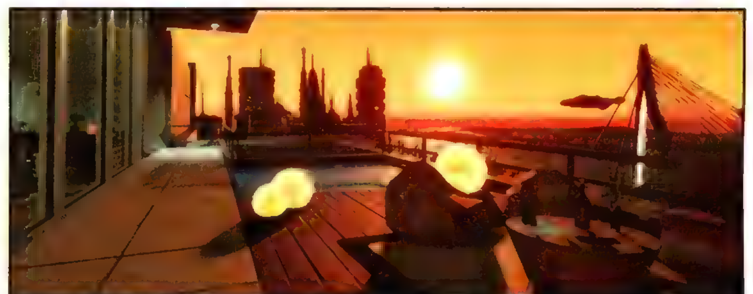
Operation: Tango biedt spelers een echt co-op-ervaring. Niet alleen omdat de game louter speelbaar is in online co-op, maar ook vanwege het feit dat het vrijwel onmogelijk is om deze game te doorlopen zonder ruzie te maken. **Operation: Tango is een asymmetrische multiplayer waarin je samen met een maat de meest iconische spionnenmissies moet voltooien.** Eén speler kruipt in de huid van superspion Angel, terwijl de ander de zich voordoet als een professionele hacker genaamd Alistair. Let op: maak geen overhaaste beslissing in het kiezen van een partner, want **ondanks dat het geen Mario Party is, kan deze game vriendschappen kapot maken.**

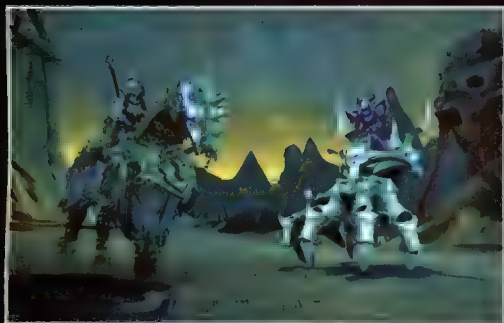
Ontwikkelaar Clever Plays biedt spelers in totaal acht diverse missies aan. De gameplay van deze missies varieert behoorlijk, en toch voelen ze stuk voor stuk bekend aan. **Dat komt doordat vrijwel alle missies Hollywood-achtige scenario's bevatten.** Zo speel je het ene moment een potje verstoppertje in een bewegende trein, en probeer je vervolgens een zwaar beveiligd gebouw te ontvluchten door aanwijzingen te volgen van je partner.

Operation: Tango leunt vooral op onderling plezier; de game is zo leuk als je het zelf maakt. De gameplaymechanieken zijn echter lang niet altijd even goed uitgewerkt en zijn soms wat herhalend van aard. Daarnaast beschikt de spion over weinig skills en zijn lopen, rennen, instructies volgen en puzzels oplossen eigenlijk alles wat je doet. Gelukkig maakt de filmische stijl van de game een hoop goed. Oh ja, en het feit dat 'ie tijdelijk gratis speelbaar was.

SCORE 71



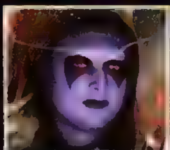


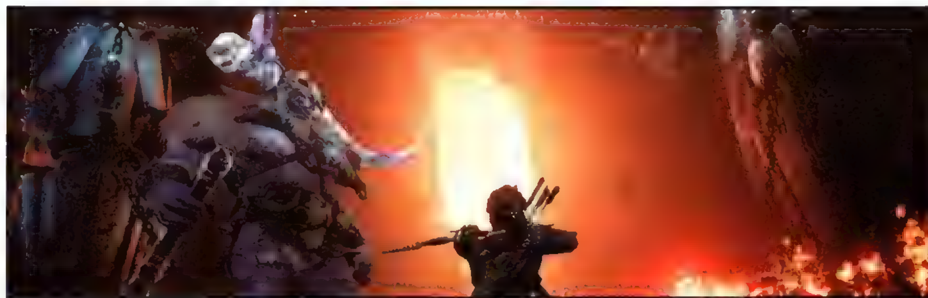




zeggen, maar voor heel veel spelers hoeft dat al niet meer. **WoW is toe aan een flinke overhaul.** Oké, bad guy Thanos – uhh, The Jailer ziet er eindelijk uit als een echte, imposante badass, maar na al die zaaddodende lore wil ik eigenlijk dat hij wint. En dat heel Azeroth naar de klote gaat. En dat Blizzard dan wel een World of Warcraft 2.0 moet maken, ofzoiets. Make Azeroth great again!

OORDEEL:





D&DON'T



Titel: Dungeons & Dragons: Dark Alliance
Platform: PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S
Prijs: 39,99



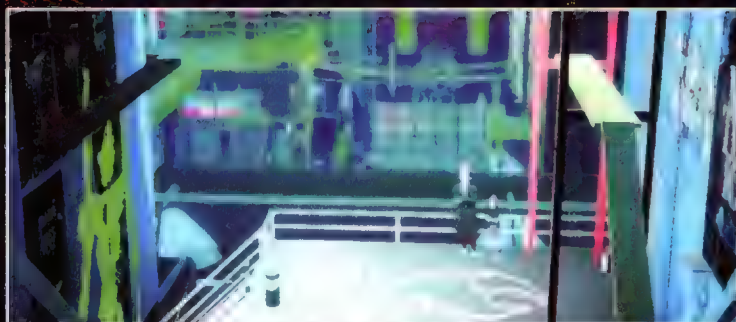
Toen ik een code voor deze game aanvroeg, noemde ik 'm per ongeluk Baldur's Gate: Dark Alliance. Want die games bestaat ook, er is zelfs een vervolg op, en ik verwachtte half dat dit een soort remake ervan was ofzo. Maar nee, deze ietwat inspiratieloze hack-&-slash-game, **die bijzonder weinig gebruik maakt van alles wat het edele spel Dungeons & Dragons awesome maakt**, is vreemd genoeg een soort van spirituele opvolger met een ouwe titel. Meesurfen op een ouwe naam dus.
New Dark Alliance is best leuk voor een tijdje, maar op een gegeven moment is de rek wel uit de soms frustrerende combat. Dan heb je vrienden nodig om nog enigszins plezier te hebben, want in co-op kan je gerevived worden en neemt de oneerlijkheid dus wat af. Dus is het eigenlijk heel simpel: **speel dit uitsluitend in je eentje als je een ENORME fan bent van de R. A. Salvatore-boeken over Drizzt Do'Urden,** maar het liefst alsnog in co-op. Het beste is overigens om deze game gewoon te laten voor wat het is en NOG MEER UREN IN BALDUR'S GATE 3 TE STOPPEN. Want dat is Da Real D&D... afgezien van het échte Dungeons & Dragons natuurlijk.

OORDEEL:



THPS ZONDER SKATEBOARD, MÉT SWAGGER







Titel: Umurangi Generation
Platform: PC, Switch
Prijs: 20,99

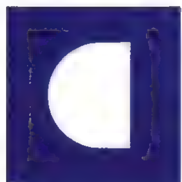
Iedereen weet dat je niet te hard moet proberen om *cool* of *hip* te zijn, dan lukt het juist niet. Het moet vanzelf komen. De *swagger* moet in je bloed zitten. **En dat is precies wat de Nieuw-Zeelandse game Umurangi Generation heeft: dikke *swagger*.** Het is een game die dope is zonder daar moeite voor te doen. In eerste instantie is de opzet van de game al *fresh*. Het doel is om in verschillende *funky* levels je helemaal rot te fotograferen. Je krijgt een lijst met objectives en speurt het level door om bepaalde objecten op de gevoelige plaat te zetten. Denk hier bijvoorbeeld aan **zeven meeuwen, twee stiften, een dikke raket, een pinguïn, een skateboard** of ander ogenschijnlijk willekeurig object. Je moet wel de juiste lens gebruiken, goed zoomen en de focus scherp hebben. Hier bovenop heb je nog een heel scala aan optionele nabewerkingsopties. De zoektocht in de levels naar het juiste object voelt gek genoeg een beetje als de oldschool Tony Hawk's Pro Skater-games (die ook vet *radical* waren), mede omdat je in Umurangi Generation ook een tijdslimiet hebt. Deze is met 10 minuten een stuk royaler en is



bovendien geen harde vereiste, maar geeft je gek genoeg toch een vergelijkbaar gevoel. **Naast de groovy gameplay zit de game ook boordevol *Stijl* met een hoofdletter S.** De levels, personages en objecten zijn uniek vormgegeven en bevatten meer dan genoeg graffiti en andere street art om zelfs Banksy te laten watertanden. De muziek is tevens zo *Gucci* dat je gewoon de soundtrack kan draaien in een donkere kamer en je een lit rave hebt neergezet. **Technisch gezien is Umurangi Generation trouwens niet helemaal fantastisch.** De framerate kakt vaker in dan dat 'ie stabiel is en de algemene productiewaarden zijn niet bijster hoog, wat voor een indiegame als deze niet heel erg verrassend is. Echter heeft dat weinig invloed op de algemene *wicked vibe* van Umurangi Generation. Kortom gezegd: deze game is bijzonder *awesome possum*.

OORDEEL:





catawiki

CATAWIKI TELT JE WINST UIT

PURIJSBEPALING

RINUS' OVERZEESE NINTENDO DS LITE ZELDA EDITION

Speciaal voor de échte verzamelaars: onze eigen taxatierubriek! Diana van Catawiki gaat maandelijks een kneiterindrukwekkende collectible onder de loep nemen en er een prijs aan plakken. Dit keer hebben we een bijzondere Limited Edition Nintendo DS Lite van Rinus.





RINUS GROENEVELD

NINTENDO DS LITE ZELDA: PHANTOM HOURGLASS EDITION

Hoi Diana,
Mijn naam is Rinus Groeneveld, en ik ben 27 jaar oud. Eigenlijk spaar en speel ik alle videogames sinds dat ik me kan herinneren. Vroeger bijna alleen maar Nintendo-titels, maar tegenwoordig ook veel PC-games. Ik heb nog altijd een voorliefde voor de classic personages van Nintendo: Mario, Zelda, en Pokémon. Bovenop de games heb ik natuurlijk ook een tijd Nintendo-consoles gespaard, waarvan deze Nintendo DS Lite Legend of Zelda: Phantom Hourglass Limited Edition een van mijn pronkstukken is. Je kon 'm destijds alleen kopen als je in het Verenigd Koninkrijk woonde, en een goede vriend van mij die uit de UK komt heeft hem destijds voor mij besteld. Toen heb ik er iets van 250 euro voor betaald, en ik ben best wel benieuwd hoeveel jij denkt dat hij nu waard is. Hij is trouwens nog helemaal sealed, dus nooit open geweest.





DIANA'S TAXATIE

Hoi Rinus,
Wat een prachtig item heb je daar, voor veel Zelda-verzamelaars is dit een heilige graal! Er zijn er in totaal maar 1.000 van gemaakt. En het klopt dat deze alleen maar te koop waren door bewoners van het Verenigd Koninkrijk. Je kon hem zelfs niet bij amazon.uk bestellen en naar Nederland laten sturen, dus het is wel heel bijzonder dat je hem hebt weten te bemachtigen.
Wat betreft je investering... dat heb je enorm goed gedaan. Ik schat hem op dit moment in op 2.500-3.000 euro, zeker omdat die van jou ook sealed is. Het is echt een topstuk. Bedankt dat je hem hebt laten zien!

OOK IETS VETS IN HUIS?

Heb jij een collectible, console of game in huis die wel eens wat kan opbrengen? Laat het ons weten en stuur een mailtje, samen met foto's van het item in kwestie en van jezelf met het item naar **redactie@powerunlimited.nl** en misschien kom jij wel op deze pagina te staan!

DIANA'S DINGETJE



Het was wederom een hele klus om uit die honderden kavels die we per maand veilen het leukste/bijzonderste uit te kiezen. Mijn oog is deze maand gevallen op de Sony Bravia LCD TV (KLD-22PX300) met ingebouwde PS2-console. Deze is op de markt gebracht in 2010. De HD-ready tv beschikt naast een ingebouwde PlayStation 2 over vier HDMI-ingangen en een USB 2.0-aansluiting.
Deze 22 inch tv heeft de PS2 verwerkt in de voet van de tv. Het was niet echt bedoeld voor de high-end markt en ook alleen in die 22 inch-versie verkrijgbaar. Er is dus maar één model ooit van gemaakt. Destijds was de winkelprijs rond de 200 euro.
We hadden hem inclusief doos in de veiling, en hij is geveild voor 699 euro. Zo zie je maar weer hoeveel aan videogames gerelateerde producten in een paar jaar in waarde kunnen stijgen. Dat zie je in dit artikel aan beide items, zowel de DS Lite Zelda van Rinus als deze Sony Bravia-tv met PS2 erin. Misschien heb je zelf ook nog wel wat leuks op zolder liggen wat veel meer waard is dan je verwacht...

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat doet Jacco het liefst in games?**
- A) Een frisse duik nemen.
- B) Namen van vreemden op z'n virtuele lichaam stiften.
- C) Waterplasjes zien opdrogen.

2 **Wat liet Marvin keihard 'nope' schreeuwen?**
- A) De aankondiging van S.T.A.L.K.E.R. 2.
- B) Een mutant genaamd Bloodsucker.
- C) De hottubstream tijdens E3.

3 **Hoeveel weegt een beetje Spartan volgens Sam?**
- A) 450 kg.
- B) 420 kg.
- C) 69 kg.

4 **Waar vergelijkt Laura Life Is Strange-hoofdpersoon Alex mee?**
- A) Mario.
- B) Princes Peach.
- C) Kirby.

5 **Waar geniet Graddus van in een racegame als F1 2021?**
- A) In de huid kruipen van Max.
- B) Met twee vingers in z'n neus kampioen worden.
- C) Een zwaarbevochten negende plek.

6 **Waarvoor word je in huize Jurjen mogelijk in elkaar geslagen?**
- A) Als je een tripje naar Groningen voorstelt.
- B) Als je een potje twee-speler-vlaggenjacht voorstelt in Mario Golf.
- C) Als je een potje NES Golf voorstelt.



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:
prijsvraag@powerunlimited.nl
o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP SCARLET NEXUS VOOR EEN PLATFORM NAAR KEUZE EN DIT SCARLET NEXUS-ARTWORK VAN ZWOLTOPIA

PU 330 LIGT 28 SEPTEMBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- HEEFT WOUTER DE QUADRILOGY VOOR DE TWINTIGSTE KEER GEKEKEN EN ZAL HIJ VAST WEL EENS DE WOORDEN 'GAME OVER, MAN! GAME OVER!' LATEN VALLEN.
- LAAT IEMAND OP DE REDACTIE EINDELIJK ZIJN OF HAAR WARE KLEUREN ZIEN!
- BLIJKT 26 JAAR NA DESCENT DAT HET OOK HELEMAAL ANDERS KAN!
- ZAL FLORIAN OP DE GEESTENRIVIER VAREN, OF TOCH WOUTER?
- DAT GODFALL AL UIT IS, DAT IS ONS EIGENLIJK NOG HELEMAAL NIET OPGEFALLEN (:D)... MISSCHIEN DE PS4-VERSIE NOG EEN KANS GEVEN?

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

VIN DIESEL, VERGEET JE ROOTS NIET

Vin Diesel was deze maand de heetst verkochte meme op de markt. Waarbij hij Voldemort versloeg, omdat hij familie had. Hij versloeg Loki's leger, met familie. Hij hield zelfs het Home Alone-jochie onder vuur voor het besmeuren van de heilige familie.

Vóór Vin Diesel bekend werd door deze meme, maakte hij echter deel uit van een wel heel bijzondere familie. Kijk maar:

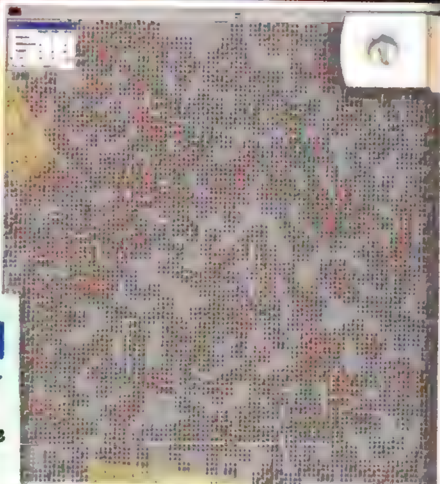






MIJNEN, MIJNEN, MIJNEN

Je hebt vast wel eens mijnenveger gespeeld. Maar jij veegt geen mijnen zoals deze mijnenveger mijnen heeft geveegd. Check dit voltooide spelletje dan. Een grid van 99 x 99, met 1.500 mijnen.





EEN ZELDA-FORTUIN

Een originele The Legend of Zelda lag onder de hamer voor 110.000 dollar. Hij was nog geseald, en daar komt bij dat deze editie maar een paar maanden werd geproduceerd in 1987. Wat nou als je deze editie van de PU ingepakt laat en een aantal jaar wacht..? Tel uit je winst. Natúúrlijk heb je deze PU al uitgepakt. Behalve als je twee abonnementen hebt... Laat dit een les zijn.

R.I.P. RIVER, OFTEWEL DOGMEAT

We onderbreken de memes voor een treurig bericht. De hond die model stond voor Dogmeat is overleden. Rest in peace, River!





BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:



YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV



FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

UPDATE:

DE MANNEN, EEN MAAND NA E3

Jacco was erg ontevreden over hoe zijn vers getatoeëerde godenlichaam uit de verf was gekomen op E3. Voor degenen die het gemist hebben: Jacco verkocht zijn lichaam tijdens een hottub-stream voor subs op ons Twitch-kanaal. Waarbij je voor een sub iets leuks op zijn sixpack kon zetten. Helaas voor de subs die zich wilden vereeuwigen op Jacco's lichaam: de winst is uitgegeven aan laserbehandelingen om alles van zijn lichaam te verwijderen. Alleen de Tramp Stamp heeft Jacco gehouden.



Martin versierde de vloer na een LIVE glijpartij in de LE-compound. Een onschuldig potje verstoppertje liep uit de hand nadat de gemoederen hoog opliepen door Lucas, die een geldige buurtvrij binnenhaalde. De held op sokken hield er een deuk in zijn hoofd op na. Deze is inmiddels gelukkig weer compleet geheeld. De deuk in Martins ego schijnt er echter nog steeds te zitten.



Cody haalt nog steeds slaap in na de korte nachten in de zeecontainers. De mensen die het live gevolgd hebben weten het nog wel, Cody's wallen waren roder en dieper uitgezakt dan een bepaald Amsterdams district. De oplettende kijker had ook vast door dat Cody door zijn slaapdeprivatie hallucineerde tijdens de E3. Hij noemde namelijk dat Nintendo de E3 gered had, terwijl dat door het ontbreken van nóg een nieuwe Zelda- of Mario-remaster onmogelijk was.

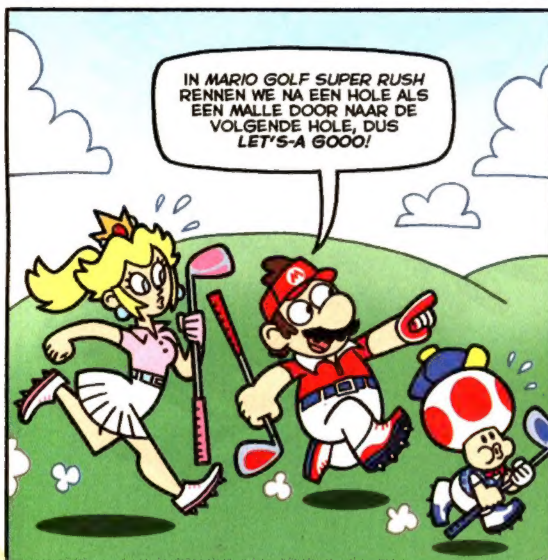




Ten slotte zijn Lucas, Cody en Martin uitgenodigd door Koch Media om hun volgende presentatie op Gamescom te hosten. Ze zagen de beelden van de drie heren die tafeltennis speelden tijdens hun doodsaaie presentatie en wisten dat dit het jonge creatieve talent is dat ze nodig hebben om hun presentaties leven in te blazen.

FRAMEDROP

JORDI PETERS









境井仁



Neo's Art



Niemand is blijer met de aankondiging van Ghost of Tsushima: Director's Cut dan Neo. Want, en wij citeren haar, "je wil niet weten hoeveel emoties die game me heeft gegeven." Al die emoties heeft ze zo te zien in deze sleaves gestopt!